Game4v.vn

01-2009

Gmagazine

GAME4V.VN VIETNAMESE LOVE GAMES

Chúc Mừng Năm Mới

2009

GMAG COLLECTOR'S EDITION

Game4v.vn
GMAG TEAM

Mục lục số này

I. TIN TỨC

Mục lục 2
Lời chúc đầu xuân 4
Điểm tin Games 6

II. GAMES PREVIEW

Ushiro 18
Demigod 19
Final Fantasy XIII 20
Final Fantasy Agito XIII 21
Bioshock 2 : Sea of Dreams 22
inFamous 24
Street Fighter IV 26
Warhammer 40000 : Dawn of War 2 32
Kingdom Hearts : Birth By Sleep 36

III. GAMES REVIEW

Left 4 Dead 44
Chrono Trigger 52
Hotel Giant 2 58
WWE Smackdown vs RAW 2009 62
SPORE 66

IV. i-GAMES

I-Games số 5-6 72

V. Minigames

Minigames số 5-6 78

VI. CŨ MÀ HAY

Genji - Dawn of the Samurai 84
Okami 88
Devil Summoner : Raidou Kuzunoha vs the Soulless Army 92
Shadow of the Colossus 96

VII. Games Online

R2 - Reign of Revolution 104
Atlantica Online 108
Magic World Online 112
Thị trường game online 2008 : Một năm nhìn lại 118

VIII. GAMES REVIEW

Will Wright - Thiên tài sáng tạo 126
Satoru Iwata - Vị tổng giám đốc tài ba 128
PSP Crossword 132

Biên tập

GMAG Team

Chỉnh sửa

muonline28
Nam CungHuy
kingofgame981

Trình bày

T.Okazaki
muonline28

Bài viết trong số này

Muonline28, HellsBoyz, NamCungHuy, GT Groups, T.Okazaki, ChungHero, dxpro1991, Arashi Ryusei, kingofgame981, Nô, WindyTale1 21, Yagami Raito, Pink Diamond, ChauCuong, Sousuke

TapChiTinHoc * INFO

Thư ban biên tập

Như vậy là năm 2009 đã đến, năm Kỷ sửu đã đến. Chắc hẳn vào lúc này, không khí của một mùa xuân mới đang tràn ngập khắp mọi nơi, và tất nhiên, Game4v cũng vậy.

Hành trình 365 ngày của Mậu Tí 2008 đang đi vào những giây phút cuối cùng, 1 năm qua, biết bao sự kiện đã xảy ra trên khắp mảnh đất của những người yêu game. Giờ đây, khi phút giây giao thừa đang đến gần, hãy xếp những gì đã thuộc về quá khứ vào ngăn tủ, và cùng với toàn thể cộng đồng game thủ Việt Nam nói chung và cộng đồng Game4V nói riêng mở ra cánh cửa mới - bước vào năm mới Kỷ Sửu 2009 với biết bao niềm vui mới, bất ngờ mới đang chờ đợi.
Nhân dịp năm mới, BQT Game4V xin kính chúc các bạn game thủ và gia đình một năm mới vui vẻ hơn, khỏe mạnh hơn, may mắn hơn, hạnh phúc hơn, năng động hơn và thành đạt hơn trên cả 2 "mặt trận" - thật và ảo. Và sẽ tiếp tục gắn bó với Game4V hơn nữa, tất cả vì một cộng đồng Vietnamese love Games.

Qua những số Gmag vừa qua, nhóm đã nhận được rất nhiều ý kiến đóng góp, khen chê. Nhóm xin chân thành cảm ơn những góp ý chân thành của độc giả dành cho Gmag.

Bạn đọc đang cầm trên tay cuốn tạp chí Gmagazine, số xuân Kỷ Sửu. Năm 2008, năm đánh dấu sự ra đời của Gmag. Với chỉ một vài thành viên ban đầu với lượng bài viết ít ỏi. Nhưng đến nay, Gmag đã ra được tới số thứ 6 (số này bao gồm cả 5-6), lượng thành viên tăng rõ rệt, bài viết về game tăng cả về chất và lượng. Quả thực, đây là điều rất đáng vui mừng. Năm 2009, Gmag hứa hẹn sẽ có những đổi mới, đáp ứng kỳ vọng của độc giả

Nhân dịp năm mới, Gmag Team xin kính chúc các độc giả và gia đình một năm mới Kỷ Sửu an khang thịnh vượng, vạn sự như ý, đạt được mọi thành công trong công việc, học tập. Chúc mừng năm mới !

Đại diện nhóm,
muonline28

Lời chúc đầu năm

"Năm 2008 cuối cùng cũng đã kết thúc, chỉ vài tiếng đồng hồ nữa, chúng ta sẽ đón chào một cái Tết mới. Năm 2008 cũng là năm bắt đầu của G-Mag, tuy chỉ mới ra được 5 số, nhưng hy vọng đã đem tới các bạn game thủ những thông tin bổ ích về làng game việt nam lẫn thế giới. Nhân dịp năm mới, mình xin chúc mọi người trong G-Mag, mọi độc giả, mọi game thủ trên đất nước Việt Nam, có một năm mới thậtt vui vẻ, sức khỏe dồi dào, an khang thịnh vượng, phát tài phát lộc."

muonline28

"Năm mới, em xin chúc mọi người mạnh khỏe, trẻ đẹp, đạt nhiều thành công trong cuộc sống. Chúc những người đi làm thì sẽ thăng chức tiến cấp, tiền vào như nước sông Hồng, tiền ra nhỏ giọt như cà phê phin. Chúc những người đang còn đi học thì ngày càng học giỏi, được nhiều điểm tốt, ngoan ngoãn với gia đình. Chúc anh em GMag Game4v ngày càng viết nhiều bài đóng góp sâu sắc, đoàn kết hơn trong công việc !!!"

HellsBoyz

"Năm mới chúc ai đang đọc những dòng này 1 mùa xuân gió trời lồng lộng, mưa xuân phảng phất cái lạnh mơn man trên da thịt, nhưng lại ấm lòng người. Chúc những ai tuổi còn xanh thì hãy cố gắng vươn mình mà đâm chồi nẩy lộc. Chúc những ai đã qua tuổi trẻ vẫn giữ nguyên được tinh thần, được trí tuệ của thân sồi trưởng thành, để trở tre, bao bọc cho những mầm non 9x Chúc các bạn trai ít hồn nhiên vô tâm khi chê bai các bạn gái. Chúc các bạn gái ít vô tư thắng tay "tra tấn" các bạn trai. Chúc bé nào năm nay vào lớp mầm, lớp 1 và lớp 6 sự tự tin và can đảm (chứ tớ hồi vào lớp 1 khóc quá trời đất). Chúc bạn nào năm nay vào lớp 10 sự thích nghi cần thiết cho môi trường mới. Tóm tắt: Chúc mọi người 1 năm mới cực kì an khang thịnh vượng."

WindyTale21

"Một năm trôi qua rồi.....đá có nhiêu thăng trầm xảy ra đối với G4V..... nhưng mọi việc nay đã ổn....năm nay là năm mới.....chúc mọi người năm mới an lành,tiền tài dồi dào,game chuột đầy đủ,không còn bug game.... không còn hack.....không còn sự chậm chạp của những NPH....nhà nhà đều có PC,Xbox360,Ps3,Wii để giải trí nhưng đừng nghiện nhé !.....và hơn bao giờ hết là hoà nhập với đại gia đình G4V ^_^."

Legend Cheater

"Chúc các độc giả thân yêu 1 năm mới tràn đầy hạnh phúc, tấn tài tấn lộc, vạn sự như ý và đừng quên ủng hộ G-Magazine nhé"

Dxpro1991

THE No.1 VIDEOGAME MAGAZINE
EGM
ELECTRONIC GAMING MONTHLY 1UP.COM

TÀI LIỆU ĐỘC * INFO

Game MMO mới của Square Enix sắp được công bố

Theo tạp chí Electronic Gaming Monthly (EGM) , vào hội chợ E3 năm sau ở L.A , Square-Enix sẽ giới thiệu đến cộng đồng game thủ một game game nhập vai trực tuyến mới của hãng sau Final Fantasy XI. Việc phát triển sẽ được giao cho đội ngũ trước đây từng của Final Fantasy XI Online .Tuy nhiên sau sự xa sút và không mấy thành công của FFXI , nhiều người đã đặt câu hỏi hoài nghi và ngay cả Ban lãnh đạo của Square-Enix Square-Enixcũng coi dự án này như một canh bạc mạo hiểm ."Dự án MMO mà chúng tôi đang phát triển sẽ khác hơn nhiều Final Fantasy XI. Và mặc dù chúng tôi chỉ sử dụng cùng một đội ngũ nhân viên làm việc trong dự án này, chúng tôi sẽ cố gắng tạo ra một cái gì đó khác biệt hoàn toàn với FFXI ". Hiromichi Tanaka -Trưởng nhóm sản xuất FFXI phát biểu (EGM, số 236, tháng một năm 2009, trang 28)Liệu MMO tiếp theo của Square-Enix có thành công , câu hỏi sẽ được trả lời tại Hội chợ E3 năm 2009 , tổ chức ở Los Angeles

721777

MMO ???

TapChiTinHoc * INFO

White Knight Chronicles

Game MMO mới của Square Enix sắp được công bố

Nhắc tới Level5 lúc này, chắc hẳn người hâm mộ sẽ không khỏi hồi hộp mong chờ ngày phát hành của White Knight Chronicles - game nhập vai mới nhất được phát triển cho hệ máy Playstation 3. Tuy nhiên, những fan hâm mộ đang lo lắng không biết White Knight Chronicles có phát hành bản tiếng Anh cho thị trường Bắc Mỹ không sau khi có tin Sony sẽ không phát hành tại Bắc Mỹ. Nhưng nỗi lo lắng của fan hâm mộ đã được xua đi khi CEO của Level5 - Akihiro Hino khẳng định rằng game sẽ có bản dành cho thị trường Bắc Mỹ, nhưng Hino không đề cập tới ngày phát hành của game tại khu vực này.

HellsBoyz

TapChiTinHoc * INFO

Microsoft bán được 28 triệu Xbox 360

Theo báo cáo của Microsoft ngày 5/1, doanh số máy chơ game Xbox 360 tính tới cuối năm 2008 vượt trên cả đối thủ PS3 của Sony. Mặc dù nền kinh tế toàn cầu gặp nhiều khó khăn khiến cho nhu cầu mua sắm của người dùng giảm đi đáng kể. Theo thống kê của NPD thì doanh thu game video của thị trường Mỹ trong tháng 11/2008 đã tăng 10%, đạt 2,91 tỉ USD. Xbox 360 được tung ra thị trường trước PS3 một năm. Trong khi đó, dịch vụ trực tuyến Xbox Live của Microsoft cũng tăng trưởng đáng kể - 84% mỗi năm. Hiện số thành viên đăng ký Xbox Live đã lên tới 17 triệu người. Những người chơi này đã bỏ ra hơn 1 tỉ USD để sử dụng các dịch vụ trực tuyến tại Xbox Live kể từ khi dịch vụ này ra mắt năm 2005.

HellsBoyz

Runes of Magic - số lượng người chơi đạt mốc 300,000

Hãng Frogster Interactive vừa công bố rằng : lượng người chơi của một trong những MMORPG F2P được mong đợi nhất từ trước đến nay - Runes of Magic đã lên đến 300.000 vào đầu tháng 1 vừa qua. Sự phát triển không ngừng với số lượng cư dân trong thế giới Taborea ngày càng tăng đã thúc đẩy Frogster cập nhật những tính năng mới và tiếp tục vận hành game. Được biết, Runes of Magic bắt đầu tiến hành giai đoạn OBT vào tháng 12/2008 với 2 phiên bản là tiếng Anh và tiếng Đức, dự kiến game sẽ tiến hành thương mại hóa vào tháng 3 sắp tới. Bạn có thể đăng ký và tải game miễn phí tại địa chỉ sau: www.runesofmagic.com.

NamCungHuy

ark of Runewaker Entertainment Corp.. All right [illegible] (c) "Runes of Magic" published by Frogster Interac

HALO WARS

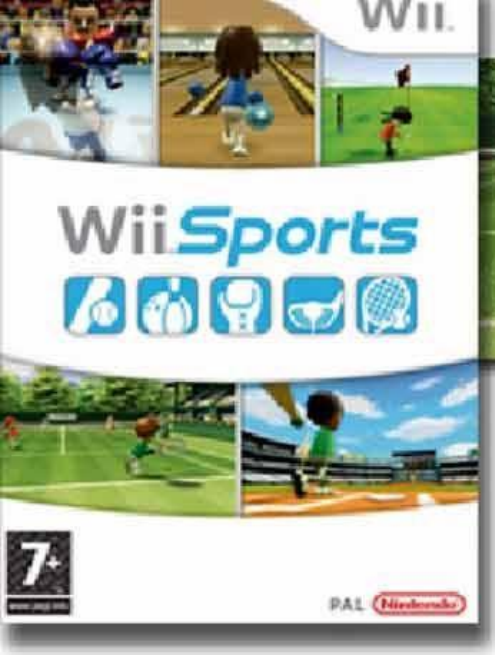
TinHocVanPhong * INFO

Halo Wars bắt đầu được sản xuất đại trà

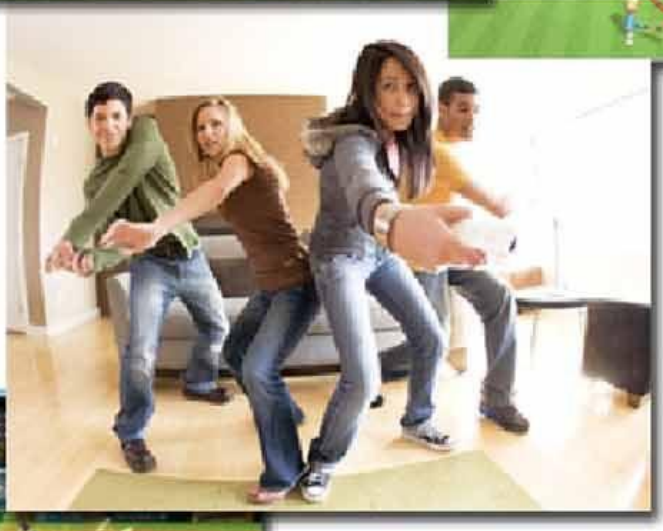
Vào ngày 23 tháng 1 năm 2009, Microsoft xác nhận thông tin về việc trò chơi được nhiều sự chú ý nhất của giới game thủ trong năm 2009 là Halo Wars đã được "Go Gold*" để chuẩn bị ra mắt game thủ vào ngày 27 tháng 2 năm 2009. Đây là tựa game thứ 4 mang thương hiệu Halo nổi tiếng của Microsoft được ra mắt game thủ sau 2 năm kể từ khi Halo 3 được trình làng và phá nhiều kỷ lục về doanh số thu về cho hãng. Đồng thời Microsoft cũng khẳng định rằng bản demo sẽ được tung lên vào ngày 5 tháng 12 cũng là bản demo do chính Microft thực hiện chứ không phải là bản demo giả mạo như các tin đồn trước. Bản demo bao gồm hai nhiệm vụ trong mục Campain và một dành cho chế độ Multiplayer.

***Go Gold**: là thuật ngữ dùng để chỉ một đĩa game đầu tiên lập trình đầy đủ được đưa tới nhà máy để tiến hành sản xuất đại trà và đóng gói chuẩn bị ra mắt

Legend Cheater



TapChiTinHoc * INFO



Wii Sports chính thức trở thành tựa game phổ biến nhất thế giới.

Kể từ khi ra đời năm 1985 đến nay, Mario đã trở thành tựa game được nhiều người ưa thích ở mọi lứa tuổi. Tuy nhiên, mới đây thành tịch này đã bị phá vỡ bởi chính đứa con khác của Nintendo - đó chính là Wii Sport. Với 40.52 triệu bản được tiêu thụ trên toàn cầu, Wii Sports chính thức trở thành tựa game phổ biến nhất thế giới hiện nay, đồng thời biến anh chàng thợ sửa ống nước trở thành nhà cựu vô địch sau khi phá vỡ con số 40.24 triệu bản được tiêu thụ mà Mario đã làm.

NamCungHuy

Tin Học * INFO

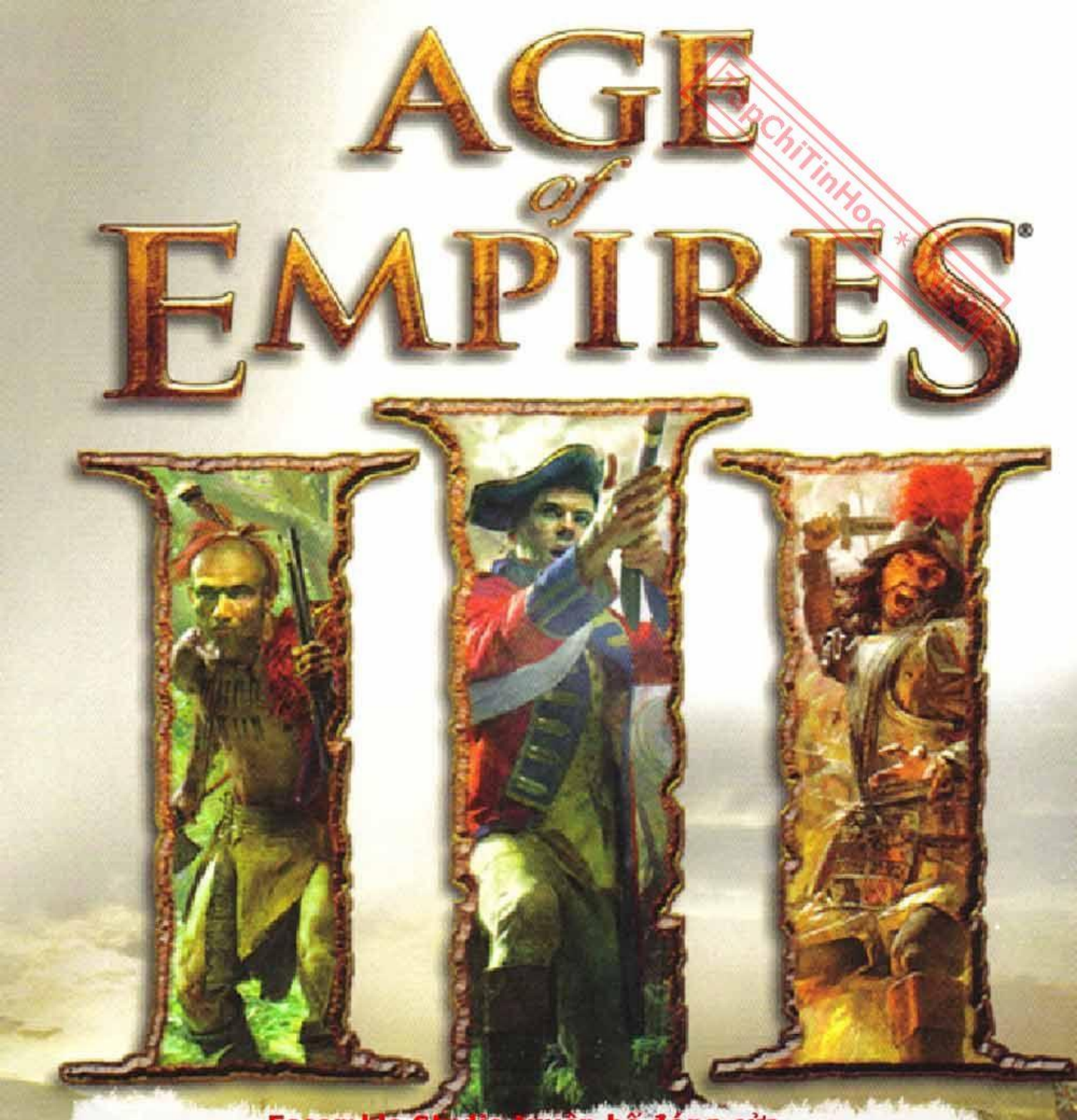
GEARS OF WAR

ギアーズ オブ ウォー

"13 Days of Gears" và Giải thưởng trị giá 25000$

Mới đây, Microsoft Game Studios đã đưa ra một thông báo vô cùng hấp dẫn dành cho các fan của Gear of War về một cuộc thi được mang tên "13 Days of Gear". Được biết phần thưởng dành cho chức vô địch của cuộc thi sẽ lên tới 25.000 đô la Mỹ và những người tham dự sẽ may mắn nhận được hàng chục phần quà giá trị thông qua phần bốc thăm may mắn. Cuộc thi này một trong những sự kiện Microsoft tổ chức trong tháng 2 này. Địa điểm của cuộc thi sẽ được tổ chức tại vài nơi trên đất nước Mỹ, và tại đó người chơi sẽ được trải qua những thử thách vô cùng thú vị và hấp dẫn với Gear of War trong 13 ngày.

HellsBoyz



TapChiTinHoc

Essemble Studio tuyên bố đóng cửa

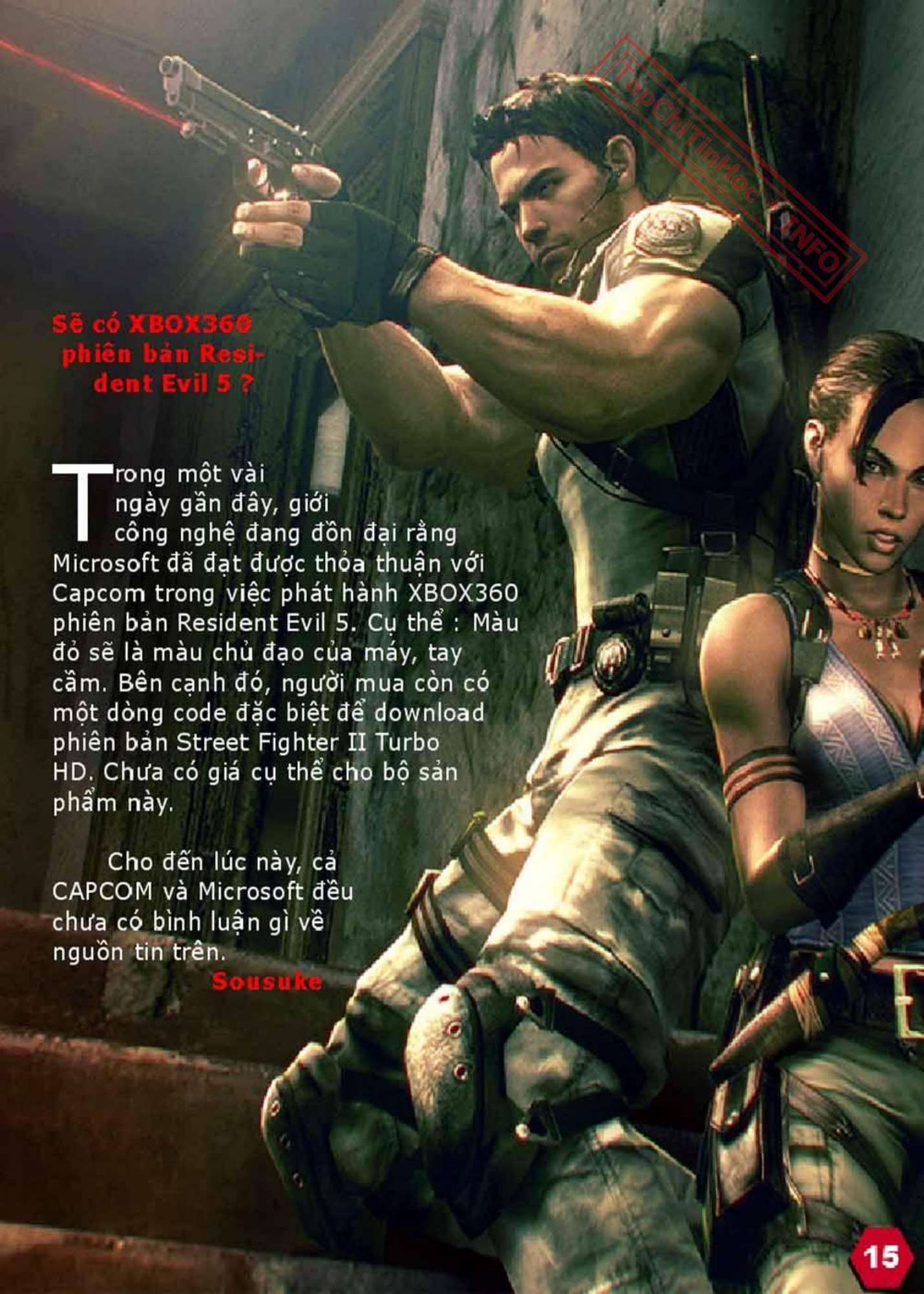
Như đã thông báo vào tháng 9 năm ngoái, studio danh tiếng chuyên game chiến thuật thời gian thực (RTS) này của Microsoft sẽ bị giải tán sau khi Halo Wars ra mắt giới game thủ và đóng cửa hoàn toàn vào cuối tháng 2. Tất cả chuyên gia, kỹ thuật viên của studio sẽ được chuyển sang các studio con khác của Microsoft hoặc bị sa thải. Đấy thật là một tin buồn cho giới game thủ RTS vì Ensemble là cha đẻ của loạt game chiến thuật rất nổi tiếng: Age of Empires

Legend Cheater

Tựa game mới chào mừng kỷ niệm Shonen Magazine

Một tựa game đối kháng quy tụ gồm các nhân vật Manga trên tạp chí Weeky Shonen Sunday và Weekly Shonen Magazine đã được thông báo sẽ phát hành trên hệ máy PSP. Dự án này là 1 phần của Lễ kỷ niệm 50 năm của tạp chí Weeky Shonen Sunday và Weekly Shonen Magazine -- cả 2 tạp chí trên đều được phát hành lần đầu tiên cùng ngày vào năm 1959. Chưa có thông tin gì được tiết lộ về gameplay của game ngoài việc những đòn đánh đặc biệt có thể thực hiện chỉ bằng một nút bấm và tựa game trên sẻ được phát hành bởi Konami. Hiện vẫn chưa có ngày phát hành cụ thể cho tựa game này.

Arashi Ryusei



TapChiTinHoc.INFO

Sẽ có XBOX360 phiên bản Resident Evil 5 ?

Trong một vài ngày gần đây, giới công nghệ đang đồn đại rằng Microsoft đã đạt được thỏa thuận với Capcom trong việc phát hành XBOX360 phiên bản Resident Evil 5. Cụ thể : Màu đỏ sẽ là màu chủ đạo của máy, tay cầm. Bên cạnh đó, người mua còn có một dòng code đặc biệt để download phiên bản Street Fighter II Turbo HD. Chưa có giá cụ thể cho bộ sản phẩm này.

Cho đến lúc này, cả CAPCOM và Microsoft đều chưa có bình luận gì về nguồn tin trên.

Sousuke

HALO
WARS
UNSC
UNSC

TapChiTinHoc.INFO

USHIRO

Nếu như những fan của J-RPG đã say mê dòng game Shin Megami Tensei huyền thoại của Atlus, đã từ say mê những Nocturne, Digital Devil Saga thì sắp tới, một tựa game RPG mới đậm chất kinh dị sẽ được phát hành : Ushiro. Được phát triển bởi hãng Level5 (đã quen thuộc với PSP fan qua Jeanne D'arc), bạn sẽ được điều khiển cậu bé mang cái tên Reiichiro Ushiro, một Shinigami (thần chết) mang trong mình sức mạnh nhằm ngăn chặn những âm mưu đen tối. Một game rất hứa hẹn của level-5 sau thành công của những Jeanne D'arc, Rogue Galaxy, Dark Cloud... Game đang được phát triển và sẽ ra mắt thị trường Nhật Bản trong năm nay.

T.Okazaki

Sản xuất : Level5
Phát hành : Chưa rõ
Thể loại : Nhập vai
Ngày phát hành : 2009
Hệ máy : PSP

DEMIGOD™

TapChiTinHoc * INFO

Sản xuất : Gas Powered Games
Phát hành : Chưa rõ
Thể loại : Nhập vai-Chiến thuật
Ngày phát hành : 2009
Hệ máy : PC-XBOX360

Là một game nhập vai kết hợp các yếu tố chiến thuật lấy từ cảm hứng của bản đồ trong DotA, đó là những điều mà Demigod có được. Khác hẳn với DotA, Demigod hướng người chơi tới việc phải giết lẫn nhau để có thể giành được ngôi vị cao nhất và đồng thời bạn cũng còn phải giết những con creeds của bên đối phương nữa. Trước khi bước vào trận chiến, bạn được phép xây dựng các công trình tại căn cứ của mình. Và khi bạn đạt được một số điểm nhất định các công trình ở căn cứ của bạn sẽ tự động được nâng cấp đồng nghĩa với việc các quân lính chư hầu sẽ được sản sinh nhiều hơn và khả năng phòng thủ của các công trình sẽ cao lên. Một điều đáng lưu ý là game được xây dựng trên engine của Supreme Commander nên khi kéo bản đồ ra xa bạn sẽ thấy các nhân vật của bạn như những quả núi di động với xung quanh là các sợi xích quân lính ly ty kéo dài từ căn cứ hai bên. Tuy hơi thất vọng một chút vì game chiến thuật lạ của năm nay lại bắt nguồn từ một bản đồ chiến trận đã xuất hiện trên thị trường cũng khá lâu nhưng hãy chờ xem Gas Powered Games sẽ thêm thắt hương liệu mới cho món ăn cũ ra sao.

---HellsBoyz---

TapChiTinHocVaTuoi

Loạt game Final Fantasy huyền thoại của Square Enix sẽ được tiếp nối bởi phiên bản thứ 13 ! Xuất hiện trên hai con "quái vật" PS3 và XBOX360, FFXIII được khoác một "lớp áo" đồ họa miễn chê - sở trường lâu nay của Square Enix. FFXIII sẽ xoay quanh nhân vật nữ bí ẩn với cái tên "Lightning" với sứ mệnh bí ẩn từ viên tinh thạch Crystal. Được xây dựng bởi engine White đa năng được chính Square Enix phát triển, cộng thêm một cốt truyện hấp dẫn, nhân vật được chính Tetsuya Nomura thiết kế, hãy mong rằng, FFXIII sẽ viết nên một trang sử mới cho thể loại game nhập vai.

T.Okazaki

Sản xuất : Square Enix
Phát hành : Square Enix
Thể loại : Nhập vai
Ngày phát hành : 2009
Hệ máy : PS3-XBOX360

FINAL FANTASY XIII

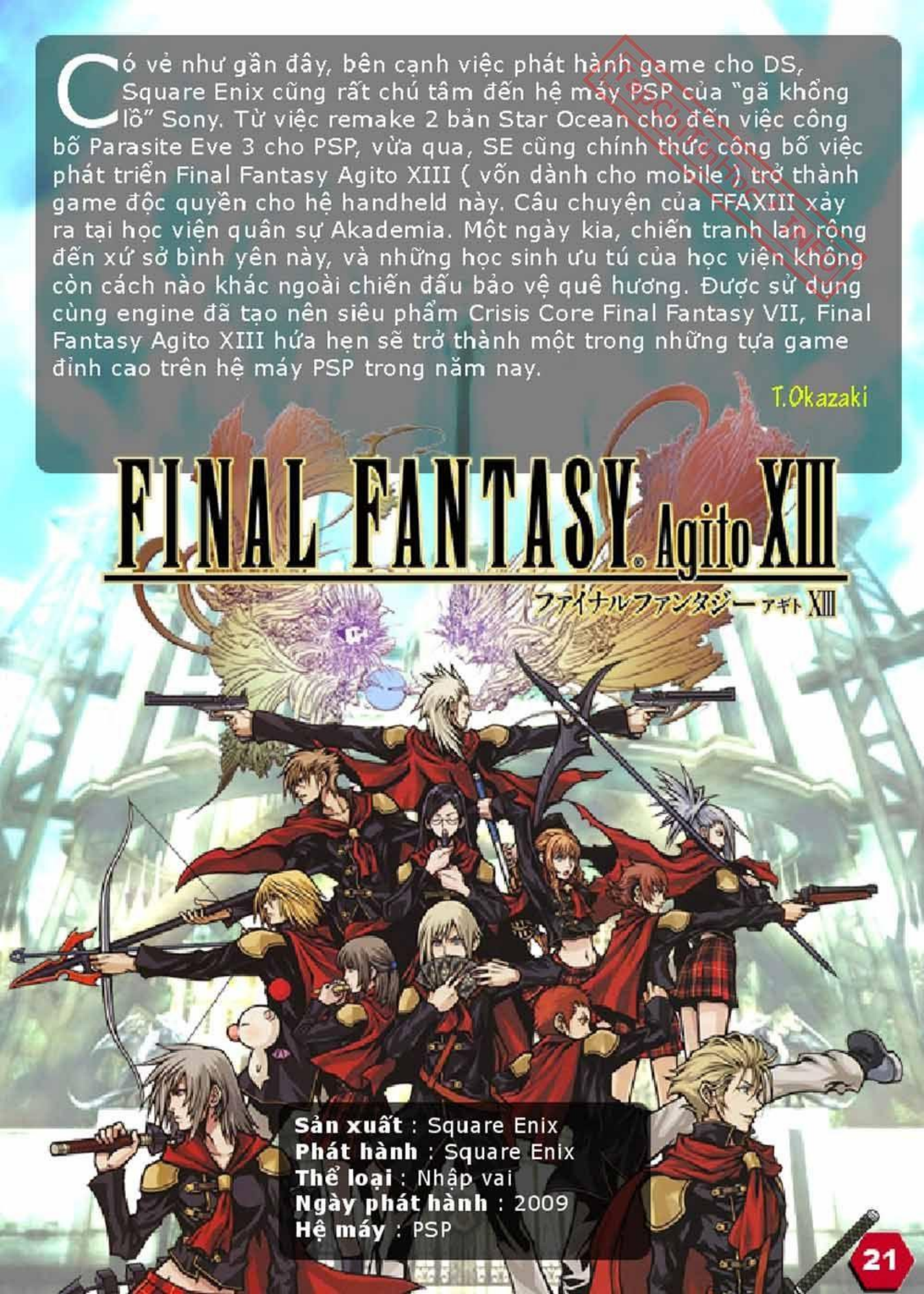
ファイナルファンタジーXIII

Có vẻ như gần đây, bên cạnh việc phát hành game cho DS, Square Enix cũng rất chú tâm đến hệ máy PSP của "gã khổng lồ" Sony. Từ việc remake 2 bản Star Ocean cho đến việc công bố Parasite Eve 3 cho PSP, vừa qua, SE cũng chính thức công bố việc phát triển Final Fantasy Agito XIII (vốn dành cho mobile) trở thành game độc quyền cho hệ handheld này. Câu chuyện của FFAXIII xảy ra tại học viện quân sự Akademia. Một ngày kia, chiến tranh lan rộng đến xứ sở bình yên này, và những học sinh ưu tú của học viện không còn cách nào khác ngoài chiến đấu bảo vệ quê hương. Được sử dụng cùng engine đã tạo nên siêu phẩm Crisis Core Final Fantasy VII, Final Fantasy Agito XIII hứa hẹn sẽ trở thành một trong những tựa game đỉnh cao trên hệ máy PSP trong năm nay.

T.Okazaki

FINAL FANTASY Agito XIII

ファイナルファンタジー アギト XIII



Sản xuất : Square Enix
Phát hành : Square Enix
Thể loại : Nhập vai
Ngày phát hành : 2009
Hệ máy : PSP

BIOSHOCK 2

SEA OF DREAMS

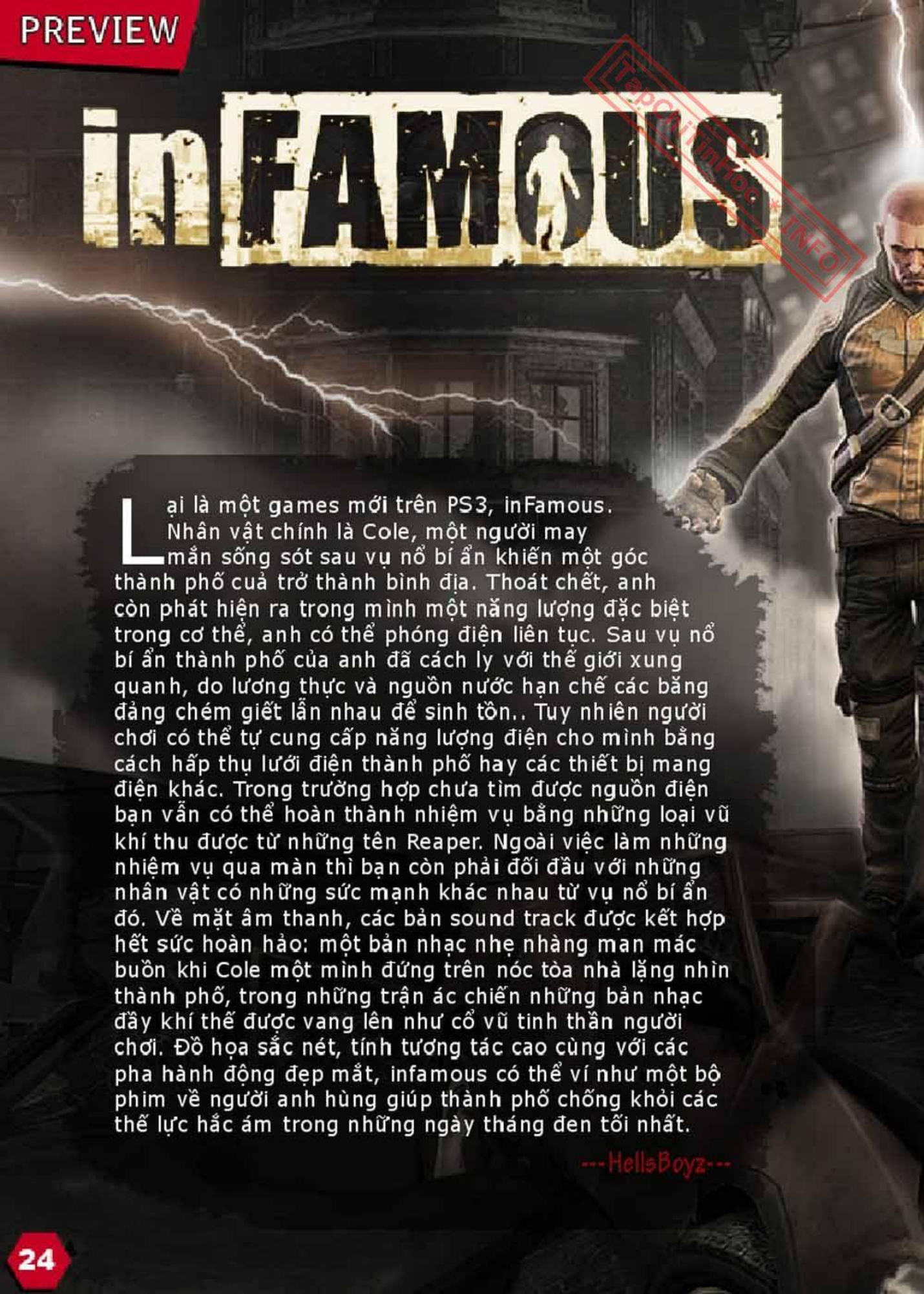
Hẳn là các bạn cũng đã biết tới một games bắn súng có kết hợp một chút yếu tố kinh dị và sử dụng engine tân tiến bậc nhất của làng game Unreal 3 đã làm cho Bioshock được bầu chọn là games bắn súng hay nhất năm 2007. Không những vậy games còn được đạt giải là games có đồ họa xuất sắc nhất do IGN bình chọn. Nhưng nhà độc tài của chúng ta không muốn dừng lại thành công của mình ở bản Bioshock, Take-Two đã cho ra ngay phiên bản mới là Bioshock 2: Sea of Dreams. Sea of Dreams có nội dung nối tiếp ở bản đầu tiên, điều đó cũng giúp phần nào các gamer có thể tiếp tục cuộc hành trình của mình khi đang còn dang dở ở bản 1. Hiện tại BioShock 2: Sea of Dreams sẽ được sản xuất cho dòng máy PC, XBox360 và PS3, hy vọng người chơi sẽ thêm một lần nữa được chứng kiến thêm một kiệt tác của Take-Two như họ đã từng có với BioShock phần một.

---HellsBoyz---

Sản xuất : 2K Games
Phát hành : Take2 Inc.
Thể loại : Hành động
Ngày phát hành : 2009
Hệ máy : PC-PS3-XBOX360

inFAMOUS

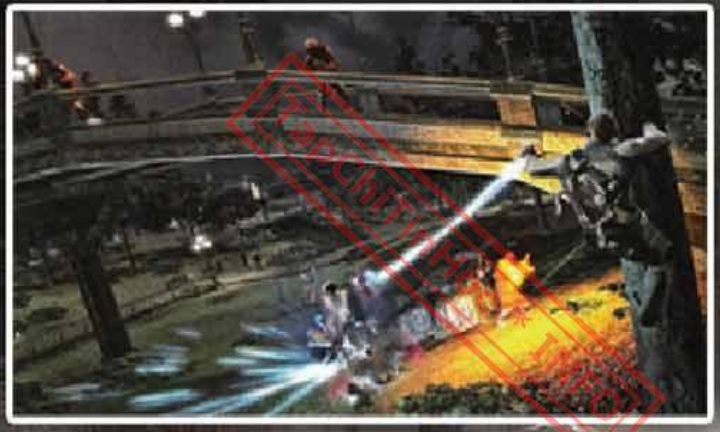
TapChiTinHoc * INFO



Lại là một games mới trên PS3, inFamous. Nhân vật chính là Cole, một người may mắn sống sót sau vụ nổ bí ẩn khiến một góc thành phố cuả trở thành bình địa. Thoát chết, anh còn phát hiện ra trong mình một năng lượng đặc biệt trong cơ thể, anh có thể phóng điện liên tục. Sau vụ nổ bí ẩn thành phố của anh đã cách ly với thế giới xung quanh, do lương thực và nguồn nước hạn chế các băng đảng chém giết lẫn nhau để sinh tồn.. Tuy nhiên người chơi có thể tự cung cấp năng lượng điện cho mình bằng cách hấp thụ lưới điện thành phố hay các thiết bị mang điện khác. Trong trường hợp chưa tìm được nguồn điện bạn vẫn có thể hoàn thành nhiệm vụ bằng những loại vũ khí thu được từ những tên Reaper. Ngoài việc làm những nhiệm vụ qua màn thì bạn còn phải đối đầu với những nhân vật có những sức mạnh khác nhau từ vụ nổ bí ẩn đó. Về mặt âm thanh, các bản sound track được kết hợp hết sức hoàn hảo: một bản nhạc nhẹ nhàng man mác buồn khi Cole một mình đứng trên nóc tòa nhà lặng nhìn thành phố, trong những trận ác chiến những bản nhạc đầy khí thế được vang lên như cổ vũ tinh thần người chơi. Đồ họa sắc nét, tính tương tác cao cùng với các pha hành động đẹp mắt, infamous có thể ví như một bộ phim về người anh hùng giúp thành phố chống khỏi các thế lực hắc ám trong những ngày tháng đen tối nhất.

---HellsBoyz---

Sản xuất : Sucker Punch
Phát hành : SCEA
Thể loại : Hành động
Ngày phát hành : Q2-2009
Hệ máy : PS3



TapChiTinHoc

Sản xuất : CAPCOM
Phát hành : CAPCOM
Thể loại : Song đấu
Ngày phát hành : 2-2009
Hệ máy : PC-PS3-XBOX360

TapChiTinHoc.INFO

Trước đây, khi nhắc đến thể loại game song đấu (Fighting) thì chắc chắn, bạn sẽ kể ra được hàng loạt những cái tên như Guilty Gear, King of Fighter... Nhưng, một trong những game song đấu nổi bật nhất trong lịch sử làng game phải kể đến dòng game Street Fighter (SF) huyền thoại của Capcom. Cùng với dòng game Megaman/Rockman, SF cũng đã góp phần tạo dựng tên tuổi cho hãng phát triển game bậc nhất Nhật Bản này. Những tưởng, người hâm mộ đã phải tạm biệt những Ryu, Ken, Chunli, Blanka thì vừa qua, Capcom đã thông báo người hâm mộ sẽ được dịp so tài với phiên bản mới nhất : Street Fighter 4 (SF4).

Một câu hỏi được các gamer bàn luận khá sôi nổi từ khi Capcom công bố những thông tin đầu tiên về SF4 là : game sẽ giữ

nguyên hình ảnh 2D đã làm nên thành công hay sẽ bước sang môi trường 3D mới ? Đã có rất nhiều game rất thành công trên nền đồ họa 2D nhưng chuyển sang môi trường 3D lại thất bại thảm hại, gamer không muốn SF4 lặp lại "vết xe đổ" đó. Capcom đã lắng nghe và xây dựng nên một SF4 rất độc đáo : kết hợp giữa 2D đầy màu sắc và 3D linh hoạt. Những nhân vật trong SF4 vẫn chiến đấu trên chiến trường quen thuộc với lối di chuyển ngang không lấn vào đâu được, nhưng tất cả mô hình nhân vật, cảnh quan... đều được dựng hình 3D đẹp mắt với công nghệ cel-shading. Nếu như đã từng chơi qua những game áp dụng công nghệ này (mới nhất là Prince of Persia), chắc hẳn bạn sẽ không phải phàn nàn gì về nền đồ họa của SF4. Vẫn giữ được lối chơi truyền thống cộng với sự sáng tạo trong cải tiến đồ họa, một bước đi khôn ngoan của Capcom. Công nghệ cel-shading đã đem lại cho SF4 một diện mạo mới, vừa lạ, vừa quen.

Một điểm đáng chú ý nữa của SF4 là hệ thống "Super Combo", mỗi nhân vật sẽ có những "tuyệt chiêu" rất độc đáo cho riêng mình. Nhân vật SF4 khi chiến đấu sẽ có thêm một thanh "Revenge Gauge" (hay còn gọi là thanh Ultra Combo). Khi bạn thi triển tuyệt chiêu,

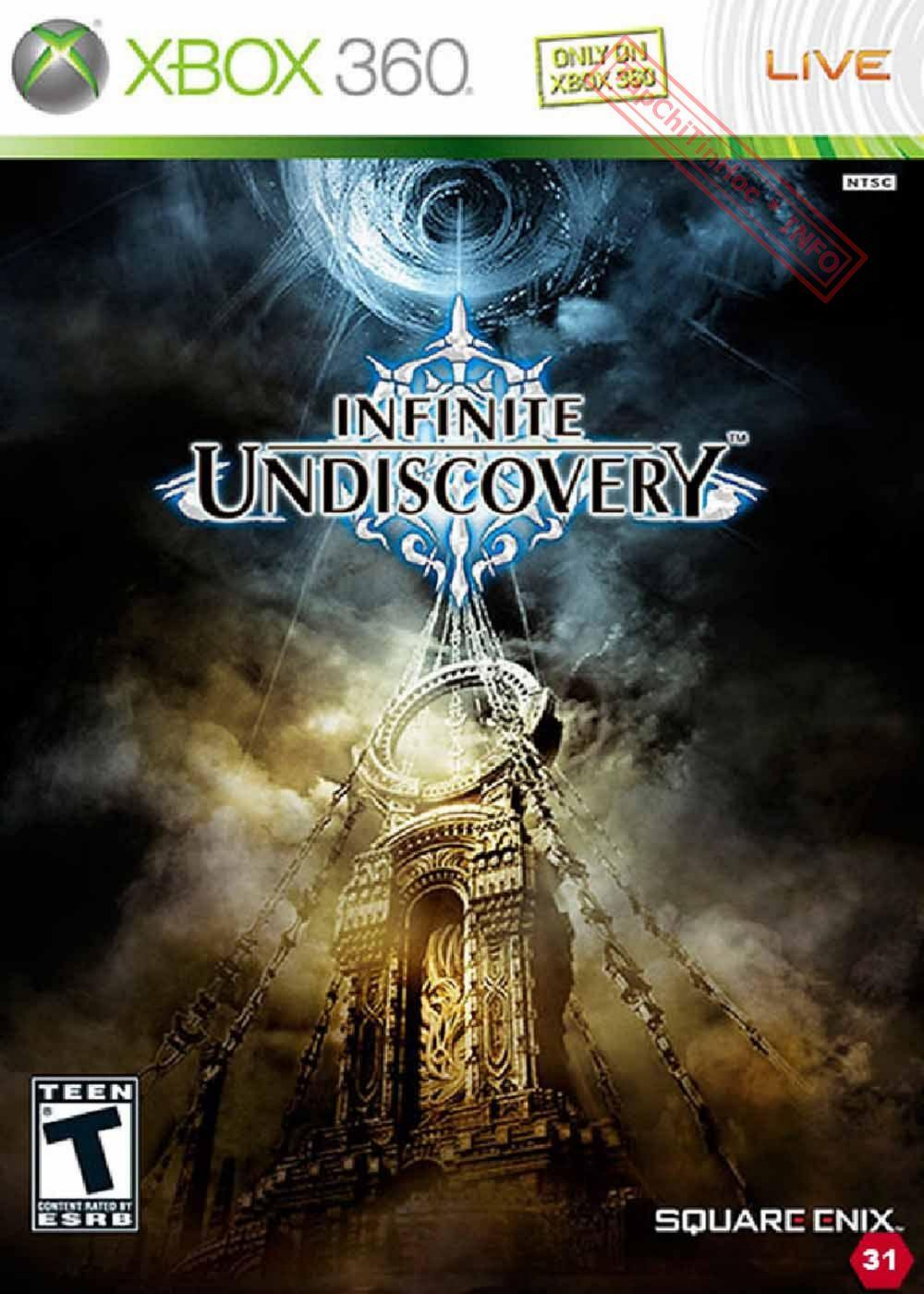
nhân vật sẽ thực hiện một chuỗi đòn đánh cực kì đẹp mắt, gây sát thương không nhỏ cho đối thủ. Mỗi khi bạn trúng đòn, thanh Revenge sẽ tự tăng dần, điều này tương tự xảy ra với thanh Super Combo khi bạn tấn công đối phương. Mỗi khi nhân vật thực hiện một Ultra Combo thì camera của game sẽ chuyển sang góc nhìn khác nhằm đặc tả hết vẻ đẹp của chiêu thức mà nhân vật sẽ thực hiện.

Những nhân vật quen thuộc như Ken, Ryu, Blanka, Chunli, Honda... vẫn sẽ xuất hiện trong SF4. Bên cạnh đó, sẽ có thêm một vài nhân vật mới như Crimson Viper, El Fuerte hay Rufus.

Mỗi nhân vật đều được thiết kế rất chi tiết với ngoại hình như Abel trông rất "cơ bắp" hay El Fuerte mang đậm phong cách Lucha Libre của Mexico, mỗi nhân vật đều có những ưu nhược điểm khác nhau, chọn ai để thi đấu hoàn toàn tùy thuộc vào bạn.

Những gì đã công bố là quá đủ để người hâm mộ SF có khả năng trông chờ một bản SF4 tuyệt vời. Càng tuyệt vời hơn khi Capcom cũng đã đề cập tới khả năng PC cũng sẽ có một bản SF4 trong năm 2009. Thật đáng để trông chờ.

---T.Okazaki---


XBOX 360
ONLY ON XBOX 360
LIVE
NTSC
INFINITE
UNDISCOVERY
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
SQUARE ENIX
31

TapChiTinHoc

Hẳn là một trong số chúng ta đã từng biết đến các series games Warhammer 40000 như: Dawn of War - Dark Crusade; Dawn of War: Soul-storm; Dawn of War: Winter Assault và sắp tới chúng ta sẽ chào đón phiên bản mới nhất: Warhammer 40000: Dawn of War II (DOW2).

Theo một số nguồn chuyên cung cấp thông tin về games, hệ thống Campaign trong DOW2 sẽ thay đổi, không còn là lối đánh theo lượt như bản Dark Crusade mà lần này, hãng sản xuất sẽ đưa những Campaign trong DOW2 trở về bản gốc. Tuy đây cũng là bản DOW nhưng trong DOW2 thì Campaign lại khác nhau rất nhiều. Trong DOW thì cứ mỗi một màn đánh thì người chơi lại phải chuẩn bị cho trận đánh đó như chiếm giữ điểm chiến thuật, xây nhà, tạo quân, đi tìm chỗ ẩn náu của đối phương để đánh và phòng thủ những đợt tấn công dữ dội của quân địch thì trong DOW2 thì mọi thứ hoàn toàn khác hẳn. Nếu như bạn đã chơi một games nổi đình nổi đám thuộc thể loại chiến thuật thời gian thực của Relic, Company of Heroes - thì bạn cũng sẽ có cảm giác như vậy khi bắt đầu chơi DOW2. Bạn chỉ có thể điều khiển một nhóm quân đi khắp thiên hà để làm những nhiệm vụ nhằm mục đích bảo vệ thiên hà của bạn tránh khỏi sự xâm lăng của các thế lực khác.

TapChiTinHoc * INFO

Với việc thay đổi hàng loạt lối chơi cũng như nội dung của games, hãng phát triển games Relic đã đưa các gamers lên một góc nhìn mới đối với games DOW2. DOW2 đã hướng người chơi có cái nhìn kĩ hơn về những hành động trong game, điều khiển các nhóm quân một cách linh hoạt, có chiến thuật cụ thể để cho chúng hay nói đúng hơn là để cho bạn có thể hoàn thành xuất sắc những nhiệm vụ được giao mà không cần sử dụng đến những viện trợ. Qua đó ta cũng thấy có khá nhiều thay đổi ở bản DOW2 so với DOW mà nhà phát triển đã hướng tới cho chúng ta.

Với những lối chơi trước là bạn điều khiển hẳn cả một binh đoàn, xây dựng căn cứ hay bố trí các điểm phòng thủ, điều đó sẽ khiến bạn rất khó khăn trong việc nâng cấp điểm số cho từng đơn vị quân của bạn...và nguyên nhân duy nhất là bạn đã quá chú trọng vào việc nâng cấp, xây dựng căn cứ của bạn mà không để ý tới điểm số của đơn vị tấn công (quân lính) là rất ít. Trong DOW2 thì lại không như vậy, việc đưa số lượng điều khiển xuống mức nhỏ lẻ khiến việc chăm chút, nâng cấp cho quân lính của bạn trở nên kĩ lưỡng hơn. Vũ khí sẽ được sử dụng và thay đổi một cách linh hoạt sao cho tron trận đấu đó hiệu quả một cách nhất, tránh mất mát thiệt hại. Tuy vậy, bạn cũng nên sử dụng chúng một cách hiệu quả, đừng lãng phí, vì chúng chỉ được sử dụng trong một giới hạn nhất định. Trong DOW2, bạn có thể bỏ qua hành tinh này để có thể thể đến hành tinh khác chiến đấu, sau đó quay lại cũng được. Mỗi quyết định đến mỗi hành tinh đều mang những kết quả khác nhau và điều đó phụ thuộc vào quyết định của bạn.

TapChiTinHoc

Cũng như trong phiên bản games DOW, bạn sẽ có quyền điều khiển quân lính của bạn ẩn nấp để tăng sức phòng thủ, tránh những đợt tấn công dữ dội từ phía địch thủ. Còn trong DOW2 thì sao ?? Tất cả vẫn như thế nhưng Relic lại có những ý tưởng mới hơn cho DOW2. Một điều tương tự giống như trong Company of Heroes là quân lính của bạn sẽ tự tìm chỗ ẩn nấp khi gặp phải sự tấn công mạnh từ phía đối thủ và trong DOW2 cũng vậy. Muốn cho mọi vấn đề trở nên một cách "êm xuôi" thì điều duy nhất bạn cần làm là hãy sử dụng những vật tương tác trong games. Môi trường trong DOW2 là môi trường tương tác, bạn hãy thử sử dụng các công trình, thùng nhiên liệu, hay đại loại là mọi thứ mà bạn cảm thấy có thể làm vỡ, sập hay nổ thì bạn hãy sử dụng, điều đó khá thú vị trong DOW2.

Với những gì bạn thấy về đồ họa trong DOW thì giờ đây, đồ họa trong DOW2 lại hơn thế nữa. Các chi tiết như vũ khí, bộ giáp hay thậm chí là cái bóng của quân lính của bạn cũng được chăm chút một cách kĩ lưỡng, chuyển động mượt mà hơn, thậm chí bạn còn có thể thấy những đường máu "phụt" ra từ những nhát đánh giáp lá cả của quân lính. Bên cạnh đó, âm thanh

TapChiTy.Com * INFO

trong DOW2 cũng được thể hiện rõ hơn, những bước đi, tiếng la hét khi bị thương hay tiếng kêu gọi đồng đội hợp tác chiến đấu....

Qua những điều nói trên và những đoạn trailer ngắn ngủi nhưng những cái đó cũng nói lên rằng Relic cùng THQ sẽ không làm cho chúng ta thất vọng về Warhammer 40000: Dawn of War II này. Cuộc chiến kéo dài hàng thiên niên kỉ vẫn chưa kết thúc. Bóng ma chiến tranh vẫn chưa có dấu hiệu ngừng lan tỏa. Tương lai của thiên hà nằm trong một nhóm Space Marine, và trong tay bạn, vào mùa thu năm sau.

---HellsBoyz---

Sản xuất : Relic
Phát hành : THQ
Thể loại : Chiến thuật
Ngày phát hành : 2009
Hệ máy : PC

Disney × Square Enix

Kingdom Hearts Birth by Sleep

キングダムハーツ バース バイ スリープ

Trải qua những thử thách khi ta còn ẩn trong nhân vật Sora từ những phiên bản Kingdom Hearts trước đây, hay chỉ là một giây ngắn ngủi với Roxas. Thì nay, ta lại có thể cùng quay ngược thời gian, cùng khám phá một câu truyện mới, cùng xuyên phá những thử thách mới. Câu chuyện vẫn chưa dừng hẳn ở đó. Chúng ta hãy chờ xem.

Where am I ?

Kingdom Hearts : Birth by Sleep (KHBBS) - Một câu truyện xảy ra 10 năm trước khi sự kiện trong Kingdom Hearts I xuất hiện, lần này hãng cho ta tham gia chuyến phiêu lưu cùng với bộ ba Terra, Aqua và Ventus (Ven). Nếu bạn đã từng thử qua Kingdom Hearts II : Final Mix +, từng hoàn thành hết toàn bộ ngõ ngách từ đầu tới cuối với cấp độ Produce thì bạn có thể thấy loạt phim về bộ ba này cùng một nhân vật mang tên Master Xehanort (MX).

Toàn cảnh trò chơi BBS sẽ cho thấy việc bạn phải truy tìm MX để tìm ra một cái gì đó đã được giao nhiệm vụ, cũng giống như việc bạn đóng vai Sora cùng tìm những người bạn của mình. Đi xen kẽ với câu chuyện truy tìm MX, bạn còn bắt gặp lại đối thủ quen thuộc là Maleficent, với việc truy tìm "Princesses of Heart" mà bạn đã gặp một số trong Kingdom Hearts I (KH I) như Cinderella, Snow White, Belle, ...

Thử thách với những nhân

vật phản diện chưa dừng hẳn ở đó. Bạn còn được đối đầu với một thế lực mới, cũng giống như Heartless đã quá quen thuộc hay Nodoby trong Kingdom Hearts II (KH II). Unbirth, đó là cái tên mà bạn sẽ phải thuộc lòng khi xuyên phá câu truyện. Có lẽ bạn cũng chán khi nhìn những hình ảnh màu đen của Heartless hay màu trắng của Nobody, thì nay Unbirth đem lại cho bạn một màu sắc mới cùng những bí ẩn đằng sau.

Mà đã là quá khứ, thì có lẽ cũng không thể nào thiếu việc khám phá những thế giới mới trong trò chơi. BBS lần này sẽ đưa bạn chu du một lần nữa trong các thế giới mới như "Enchanted Dominion" – nơi diễn ra câu chuyện của Aurora với Maleficent, hay gọi kiểu khác là thế giới của "Công chúa ngủ trong rừng". Castle of Dreams – thế giới của "Cô bé lọ lem"... Vẫn còn nhiều, chỉ chờ bạn khám phá ra.

Ta cũng không thể quên được việc phải tìm hiểu những câu chuyện hay sự việc đã xảy ra cho các nhân vật mà ta cùng phiêu lưu. Ai là người giao nhiệm vụ cho bộ ba này ? MX là ai và tại sao lại mang một sức mạnh bí ẩn vĩ đại như vậy ? Tại sao Ven lại có nét tương đồng với Rox-as ? v.v... Có quá nhiều câu hỏi có thể làm ta điên đầu, nhưng nhiều câu hỏi như thế lại không thể nào đánh chết nổi sự tò mò của chúng ta, buộc ta phải đi tới cùng.

Let's go

Phong cách chơi cho thấy cũng giống như những bản KH trước, có nghĩa là bạn vẫn có thể bay lượn, chạy nhảy tứ tung, nhìn đây đó với cách điều khiển quá quen thuộc. Nhưng cái chính không phải ở đó, mà là góc Menu điều khiển – một chức năng như quả tim, không thể nào bứt ra, hay không thể thiếu.

Bạn có thể đã không muốn thấy dạng Menu cứ chạy từ ô này ra một loạt ô khác cùng những hàng chữ quá ư... như chuyện thường ngày ở huyện. BBS lần này đã thay đổi, bạn sẽ thấy nó cũng giống như Kingdom Hearts : Chain of Memories (KH COM) nhưng không phải là bằng những lá bài, mà vẫn là những ô công cụ. Ở mỗi ô sẽ mang một chức năng riêng biệt, và mỗi nhân vật sẽ lại có những chức năng khác nhau chứ không giống nhau hoàn toàn.

Ta cũng có thể bắt gặp những hành động dạng như "tuyệt chiêu" của mỗi nhân vật. Ví dụ như Terra có dạng "Shoot Mode", một cách đánh như bạn đang hóa vào Wisdom Form

trong KH II. Ngoài ra BBS còn cho ta tham gia chế độ Co-op rất tuyệt.

End of the World...

Tuy ta phải bóc lịch từng ngày trong năm 2009, nhưng với những gì hãng đã tung ra hẳn sẽ làm giảm đi phần nào sự chán nản. Chắc hẳn, SE sẽ làm hết sức để Kingdom Hearts : Birth By Sleep đạt được thành công như những người anh đi trước của nó. Chúng ta hãy cùng chờ xem.

---kingofgame981---

Sản xuất : Square Enix
Phát hành : Square Enix
Thể loại : Nhập vai
Ngày phát hành : 2009
Hệ máy : PSP

Terra

Được biết đến với cái tên "The Enigmatic Soldier" là một trong những nhân vật chính của phiên bản BBS này. Được giao nhiệm vụ truy tìm MX cùng với Aqua và Ven. Một vài lời đồn cho thấy anh ta có nét giống với Zack trong Crisis Core - Final Fantasy VII. Tên của Terra có ý nghĩa tương đương với tên của Riku – "Đất".

Aqua

Là nhân vật nữ duy nhất trong nhóm. Bạn sẽ bắt gặp nhân vật này trong một đoạn Movie ngắn với sự hiện diện qua bộ áo giáp còn sót, thanh Keyblade cùng giọng nói van xin trong một căn hầm của hội Organization XIII. Cô cũng được giao nhiệm vụ cùng Terra và Ven truy tìm MX. Tên của Aqua có ý nghĩa tương đương với Kairi – "Nước và Biển".

Master Xehanort

Có thể tạm xem là nhân vật phản diện chính của trò chơi. MX có một sức mạnh bí ẩn có thể khai mở một Kingdom Hearts. Có một số lời cho rằng MX là người đầu tiên được xem là "Dark Keyblade", MX có nét tương đồng với Xehanort sau này – đôi mắt, ...

The Dark Soldier

TDS là sự hiện thân của MX. Đã xuất hiện trong đoạn Movie ẩn "The Gathering" và "Birth by Sleep". Tuy không có thông tin gì nhiều. Nhưng một số cho thấy TDS có thể sử dụng Keyblade, đã hạ gục Ven và có những nét giống với Dark Riku trong KH I và KH COM

Maleficent

Quay trở về quá khứ của Maleficent trong việc truy tìm các "Princesses of Heart". Thông tin về Maleficent không có gì nhiều, nhưng một số cho thấy bà ta có trò chuyện với Terra về "Princesses of Heart" và hoạt cảnh Aqua chiến đấu với Maleficent.

Princess

BBS sẽ cho ta thấy cuộc sống cùng số phận của các công chúa trước khi bị bắt đem ra là vật giải phóng cho Final Keyhole.

Ventus

Là nhân vật nhỏ tuổi nhất trong nhóm. Đây có thể là quá khứ của nhân vật Roxas. . Bạn có thể bắt gặp nhân vật Ventus này trong đoạn Movie ẩn "The Gathering" và "Birth by Sleep" trong KH II và Final Mix +, cậu bị MX kìm hãm và đóng băng. Điều bí ẩn duy nhất về cậu là việc cậu nói câu "Erase me...". Tên của Ven có ý nghĩa tương đương với Sora – "Gió và Bầu Trời".

Mickey

Xuất hiện trong đoạn Movie ẩn "Birth By Sleep" trong KH II Final Mix +. Nắm giữ thanh Keyblade Star Seeker trước khi đổi qua sử dụng Kingdom Key. Thông tin về Mickey hiện vẫn còn mơ hồ, nhưng đã có đoạn cho thấy Mickey đang huấn luyện bởi Yen Sid.

Unbirth

Một thế lực mới, bạn sẽ đụng độ chúng suốt quá trình chơi như việc đụng độ các Heartless hay Nobody. Chưa có thông tin gì nhiều về chúng, nhưng chỉ mới thấy được sự hiện diện của một vài trong số những quái vật.

StarCraft II

TapChiTinHoc * INFO

Sản xuất : Valve
Phát hành : Valve
Thể loại : Hành động
Ngày phát hành : 18/11/2008
Hệ máy : PS3-XBOX360-PC

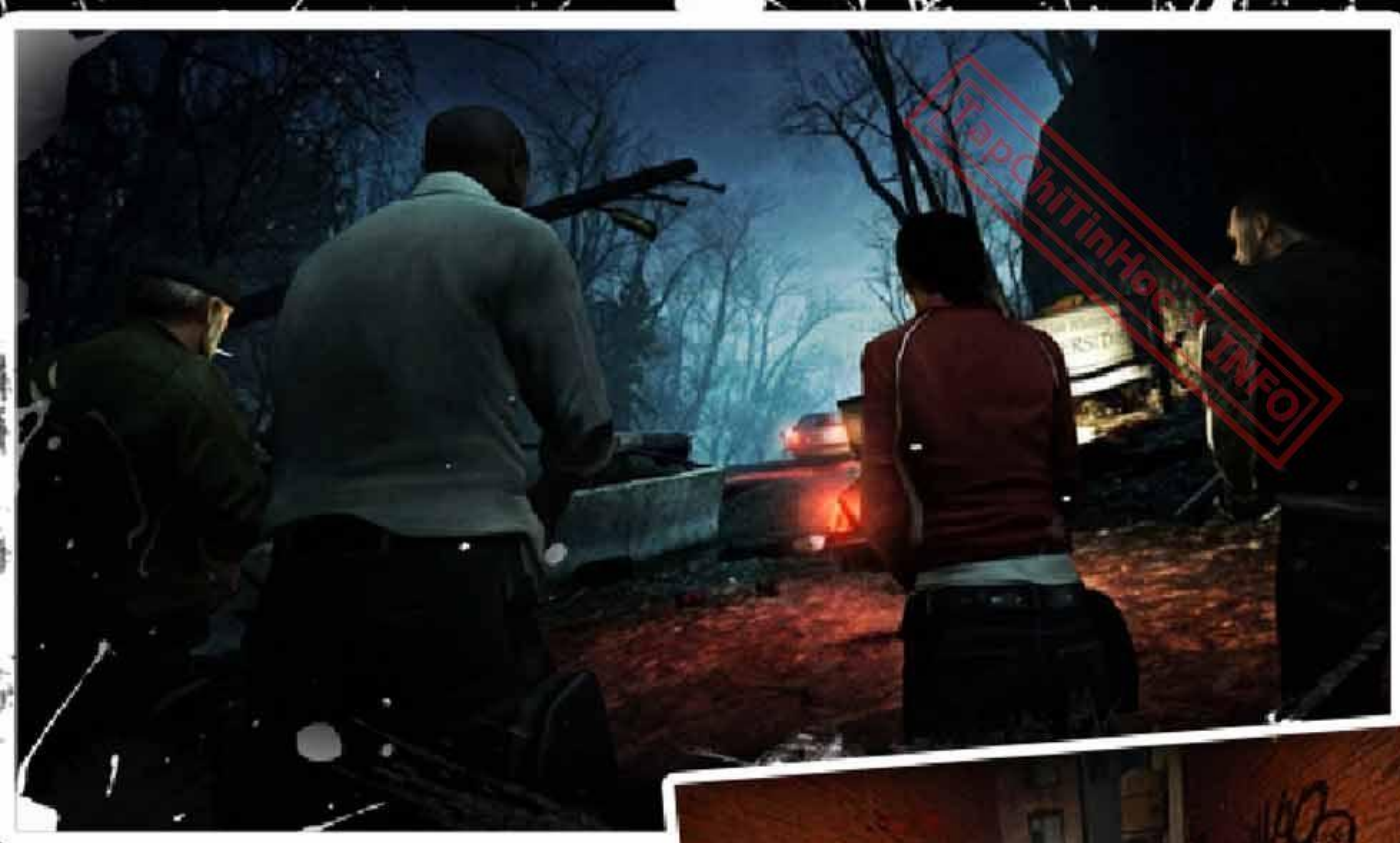
LEFT 4 DEAD

LEFT 4 DEAD

Tạp chí Tin học INFO

Nói về game lấy đề tài là những zombie khát máu, chắc hẳn, sẽ có rất nhiều game được liệt kê ra. Quả thật, những xác chết sống dậy luôn là đề tài nóng hổi để các nhà làm game khai thác. Game về zombie thì nhiều nhưng thành công chẳng được bao nhiêu. "Nổi đình nổi đám" nhất có lẽ chính là loạt game Resident Evil của Capcom. Nhưng vừa qua, một game lấy đề tài Zombie nữa đã được phát hành : Left 4 Dead !

Thành phố của địa ngục



Bạn sẽ làm gì khi mình là một trong những người sống sót hiếm hoi trong một thành phố đầy rẫy những zombie khát máu ? Bạn sẽ buông xuôi phó mặc cho số phận hay đấu tranh đến cùng để sinh tồn. Trong cái thành phố đầy rẫy hiểm nguy ấy, những người sống sót phải phối hợp với nhau, dựa vào nhau để cùng hành động nếu muốn được sinh tồn. Left 4 Dead sẽ cho phép bạn vào vai một trong 4 nhân vật : Louis, Francis, Zoey và Bill, cùng nhau, họ phải tìm cách thoát khỏi địa ngục này.

Gameplay độc đáo

Vẫn giữ phong cách FPS "truyền thống" của Valve, nếu mới nghe qua điều này, chắc hẳn bạn sẽ nghĩ ngay Left 4 Dead chỉ là một bản sao của dòng game Half-Life nổi tiếng.

Nhưng với một lối chơi đơn giản, bạn sẽ dễ dàng bắt nhịp với Left 4 Dead và dần dần nhận ra, game không chỉ đơn thuần là một game FPS mà bạn thường thấy, bạn không đơn độc trong thành phố chết này, nếu muốn vượt qua khó khăn, bạn phải biết phối hợp với 3 người đồng đội của mình thật ăn ý.

Điểm đặc biệt nhất của Left 4 Dead chính là bạn có thể chơi với những người bạn thật sự của mình một khi không còn thích thú với

những đồng đội "máy" nữa. Bạn sẽ phải đối đầu với hàng đợt sóng zombie tấn công hòng nghiền nát bạn. Zombie sẽ có rất nhiều loại mà bạn và các đồng đội phải có một chiến thuật hợp lý, phối hợp với nhau mới mong vượt qua được. Với The Horde, chúng sẽ luôn tấn công bạn với số đông cộng với tốc độ nhanh tới khủng khiếp; với the Tank, chúng sẽ tấn công bạn tới chết với những nắm đấm đầy uy lực. Còn với The Witch, chiến thuật tốt nhất là tắt ngay Flash-light và cố gắng bỏ qua chúng, nếu bạn bất cẩn rọi đèn vào một con Witch, chắc chắn bạn sẽ không dễ thở chút nào đâu.

Phần chơi Versus của game cũng rất đáng chú ý, bạn (và những ngươi bạn) sẽ chia làm 2 bên : Người - Zombie. Với phe "Người", bạn sẽ phải cố gắng sống sót và tiêu diệt hết đối phương, nhiệm vụ của phe "zombie" cũng tương tự như vậy. Nếu như những ai đã từng say mê Counter Strike thì phần chơi Versus của L4D sẽ thật thú vị đấy.

Một điểm mới trong Left 4 Dead đó chính là hệ thống "AI Director". Bây giờ, với mỗi màn, cách thức bọn zombie tấn công bạn sẽ rất khác nhau, đôi lúc đầy tinh quái. Cứ mỗi lần đi lại, bạn sẽ phải chuẩn bị tinh thần đối đầu với những tình huống hoàn toàn mới, cách thức tấn công của bọn

Tạp chí TinHoc * INFO

chúng cũng thay đổi, khiến mỗi màn chơi là một thử thách mới vô cùng hấp dẫn, giá trị chơi lại của game cũng vì thế mà tăng lên rõ rệt. Những khung cảnh tưởng như yên bình nhưng ẩn chứa trong nó sự nguy hiểm tột cùng. Có thể nói, với Left 4 Dead, bạn đã thực sự hòa mình vào cuộc đấu tranh sinh tồn của 4 nhân vật chính.

Hình-âm: tuyệt hảo !

Được xây dựng bằng chính engine Source nổi tiếng của Valve nên chất lượng đồ họa của Left 4 Dead đạt chất lượng khá cao. Những hiệu ứng cháy nổ, ánh sáng phát ra từ chiếc đèn pin, lửa hay mô hình nhân vật, các zombie đều được thực hiện rất hoàn hảo. Âm thanh phát ra từ các loại vũ khí, những tiếng gào thét ghê rợn của bọn zombie đều được thực hiện kĩ lưỡng. Tuy nhiên, chất lượng hình ảnh rất tuyệt nhưng game lại không quá "sát phần cứng" như những game mới hiện nay, thật đáng trân trọng.

Sinh tồn !

Một trong những game về zombie hay nhất hiện nay ! đó chính là lời nhận xét xứng đáng dành cho Left 4 Dead, sẽ rất khó tìm ra những lỗi của game đáng để phàn nàn. Còn gì tuyệt vời hơn khi cùng bạn bè trải nghiệm cảm giác đơn độc trong một thành phố "chết" thực sự. Còn chờ gì nữa, hãy đấu tranh để tìm lấy sự sinh tồn của mình...

---T.Okazaki---

L4D2

Học * INFO

The HORGE

Luôn đi thành từng tốp với tốc độ cực kì khủng khiếp. The Horge là những đối thủ bạn gặp nhiều nhất trong game, không khó để triệt hạ nhưng hãy cảnh giác với bọn chúng.

The Witch

Với hình dạng một cô gái trẻ, The Witch luôn luôn ở một mình với tiếng khóc rợn người của chúng. Chúng ghét ánh sáng, ghét ồn ào và hơn hết là ghét những gì bắn vào chúng. Hãy chọn cho mình cách tốt nhất để vượt qua The Witch nếu bạn không muốn phiền hà.

The Boomer

Thân hình to lớn, khi bị chúng phun trúng dung dịch, bạn sẽ trở thành một mục tiêu ngon lành cho The Horge, mỗi khi bị tiêu diệt, The Boomer sẽ phát nổ và gây ra sát thương không nhỏ xung quanh.

TapChiTinHoc INFO

The Hunter

Cực kì nhanh nhẹn và có thể leo lên các bờ tường. Những lúc bạn tưởng như đã an toàn trên cao thì có thể, bạn đã nằm trong tầm ngắm của The Hunter.

The Tank

Không có nhiều điều để nói về The Tank ngoài thân hình cực kì đồ sộ, có thể hạ gục người chơi với một cú tấn công chính xác.

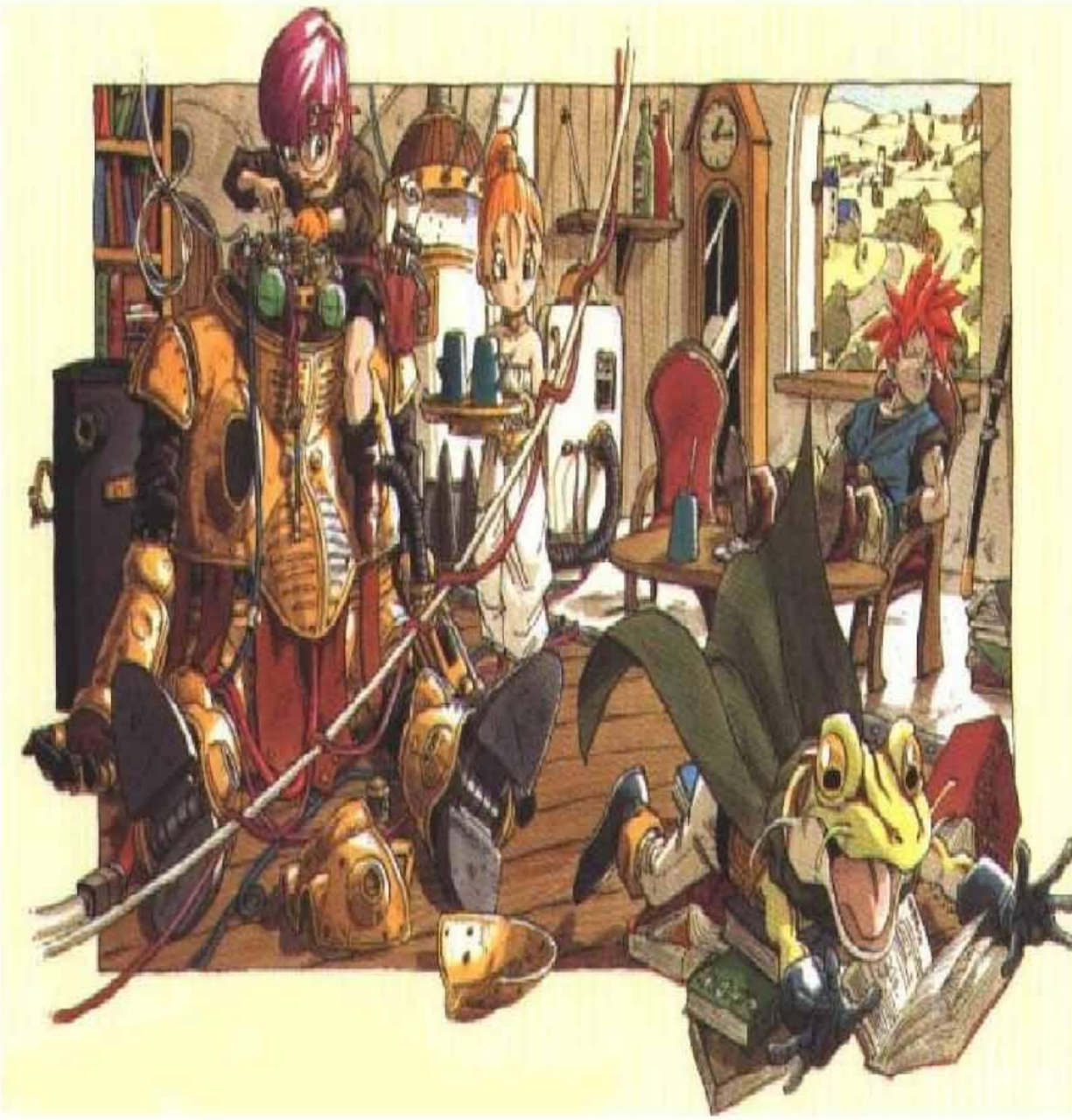
The Smoker

Với cái lưỡi rất dài, The Smoker sẽ kéo bạn lại gần chúng để dễ bề "xử lý", hãy cảnh giác với The Smoker.

TapChiTinHoc * INFO

Sản xuất : Square Enix
Phát hành : Square Enix
Thể loại : Nhập vai
Ngày phát hành : 20-11-2008
Hệ máy : Nintendo DS

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー



Được đánh giá là 1 trong những game thuộc thể loại nhập vai hay nhất hiện nay. Chrono Trigger (CT) ngay từ lúc mới đầu xuất hiện vào ngày 11 tháng 5 năm 1995 và tiếp sau đó là phiên bản thứ 2 vào tháng 8 cùng năm trên nền hệ máy SNES (Super Nintendo Entertainment System) đã làm mưa làm gió khắp các bảng xếp hạng cùng thời và có lúc nó đã vượt qua doanh thu của Super Mario Bros (vốn được coi là con gà đẻ trứng vàng của Nintendo lúc bấy giờ). Với 2.5 triệu bản được bán ra cùng với hàng chục giải thưởng như game hay nhất của năm, game được ưa thích nhất của năm và game được nhiều người chơi nhất. CT đã thực sự đánh dấu được tên tuổi của mình với làng gamer thế giới và điều đó đã giúp phần không nhỏ để đưa cái tên CT trên nền Nintendo DS vào năm nay, được coi cái đỉnh của năm khi nó được giới thiệu vào Tokyo Gameshow hồi đầu tháng 8. Nhưng quá khứ vẫn chỉ là quá khứ, khi mà thực tế đã chứng minh nhiều game thuộc loại đỉnh của thập kỉ trước thì nay đã lỗi thời và không còn phù hợp với thị hiếu của công chúng ngày nay và gần như đã mất tích trên thị trường. Vậy liệu CT trên DS có thể vượt qua ánh hào quang thủa trước để mà sánh vai cùng các đàn anh đàn chị không, chúng ta hãy cùng chờ xem nhé...

Cỗ Máy Xuyên Thế Kỉ

Câu chuyên của Chrono Trigger mở ra vào khoảng năm 1000 A.D ở thế giới Millennial Fair, nơi mà nhân vật chính của chúng ta, cậu bé Chrono và người bạn gái Lucca của mình sinh sống. Trong 1 lần đi chơi để đến xem phát minh mới của Lucca, Chrono tình cờ làm quen được với Marle, 1 cô gái bí ẩn đến từ quá khứ. Cô ta kể cho Chrono nghe rằng cô đang lên đường tìm kiếm vị dũng sĩ xuyên thế kỉ nhằm

TapChiTinHoc * INFO

cứu vãn cuộc chiến tranh huyền thoại sắp diễn ra trong 1 ngày không xa và cậu chính là người đó, nhưng chưa kịp nói hết thì cô đã phải đi xa bởi kẻ thù đang truy đuổi. Với bản tính hiệp nghĩa và tinh thần không ngại gian khổ, mặc dù nhỏ tuổi nhưng Chrono quyết định lên đường, nhưng lên đường bằng cách nào đây khi mà họ ở cách xa chúng ta về thời gian. May sao lúc ấy người bạn Lucca và chiếc máy thần kì của cô ta xuất hiện và cứu nguy được cho anh hùng của chúng ta. Hóa ra đó là 1 chiếc máy thời gian xuyên thế kỉ và câu chuyện của chúng ta bắt đầu...

Cách Chơi Mới Lạ

Đối với những ai là Fan trung thành của series game này trong suốt 13 năm qua thì cách chơi của CT hiển nhiên đã quá quen thuộc đối với bạn và điều đó vẫn sẽ được giữ nguyên ở trên phiên bản DS này mặc dù nó đã được sửa chữa đáng kể. Khi bắt đầu game, bạn sẽ được điều khiển anh chàng Chrono của chúng ta đi thám hiểm và khi đã ở giữa game, bạn sẽ phải quen dần và hoàn thiện thành thục khi phải

điều khiển thêm 2 nhân vật nữa là Lucca và Marle. Mỗi nhân vật sẽ có 2 thanh màu trên đầu với màu đỏ là độ HP và màu xanh là khả năng ra phép thuật Magic Ponits, điều đó đồng nghĩa với việc hết máu bạn chết, hết phép bạn phải đánh quái bằng tay. Tuy vậy trên đường đi bạn sẽ gặp được khá nhiều các Shop bán đồ vì vậy tỉ lệ hết máu hay hết phép thường là rất ít. Một điều lưu ý là thời gian trong game được sử dụng là thời gian động - Active Time Battle, có nghĩa là quái vật sẽ ùa ra cùng 1 lúc chứ không phải theo lượt và điều đó khiến nhân vật của bạn sẽ phải mệt bở hơi tai khi vừa đánh lại vừa lo hồi máu. Nhưng theo chỉ dẫn của nhà sản xuất, nếu bạn sẽ điều chỉnh nó 1 cách hợp lí thì điều đó lại là 1 lợi thế cho bạn khi mà những nhân vật có đòn combo cao như Lucca có thể rảnh tay diệt quá mà chỉ cần 1 chưởng như Flame Toss hay Fire Whirl hoặc chiêu thức Cyclone của Chrono .

Trong game sẽ có khoảng 7 thời điểm thời gian khác nhau và tương ứng với đó là 7 map bản đồ khác nhau mà bạn cần phải hoàn thành để đạt tới mục đích cuối cùng. Khi sắp sửa hoàn thành xong 1 map, bạn sẽ sử dụng Time Gates cổng thời gian với cái tên khá mĩ miều - End of Time, EOT có tính năng như 1 item giúp bạn di chuyển từ thế giới này qua thế giới khác nhưng để mà đến được đó đồng nghĩa là phải vượt qua cả 1 đám quái hùng hậu mà càng về sau, sức mạnh của chúng càng tăng khiến bạn khó có thể đánh nổi nếu không luyện level cho nhân vật của mình hoặc nếu chỉ chăm chăm luyện level 1 nhân vật mà không biết phối hợp tính đồng đội để cùng nhau tiêu diệt cùng 1 lúc thì điều đó kể như GAME OVER đối với bạn. Và khi đã được 1 level nhất định mà bạn không biết làm sao để lên nữa hay không muốn nhân vật của mình mạo hiểm vào những ổ nhóm to đùng đùng là quái, hãy đến Arena of Ages nơi đấu trường lớn nhất thế giới và cũng là nơi luyện level nhanh nhất hoặc nếu không cần thì nó lại mang dáng vẻ giống như 1 Mega Market bán tất cả các loại đồ để thuần phục quái vật. Quái thì có nhiều dạng và bạn phải nhớ 1 số dạng cơ bản qua màu sắc như: đỏ cho tính lửa, xanh cho tính nước, vàng cho ánh sáng và tím cho bóng tối, khi đã biết được những dấu hiệu như vậy thì có lợi lắm (Có thể chọn phép phù hợp, hay có thể thuần phục dạng Character mình

đang thiếu chẳng hạn)... Chúc bạn thành công.

Một điểm cần lưu ý cho các gamer của chúng ta đó là ở phiên bản này sẽ sử dụng hoàn toàn khả năng cảm ứng của chiếc máy DS và điều đó có nghĩa là những ai quen chơi phiên bản trước trên hệ máy PlayStation sẽ phải khó khăn khi thích ứng ở điều kiện hoàn toàn mới, tuy vậy đó cũng không quá khó khăn nếu bạn là 1 tay chơi game thực thụ đâu.

Điểm Đặc Biệt Khác

Đồ họa game vẫn trung thành với đồ họa 2D tuy nhiên đừng quá lo lắng bởi đội ngũ đồ họa cho CT chính là những con người mang Seri Final Fantasy cho chúng ta và tôi nghĩ điều này đã tạo nên điểm khác biệt của CT so với các game khác.

Âm thanh với nhạc lời trong game được viết bởi nhạc sĩ thiên tài, con át chủ bài của hãng Square Enix Yasunori Mitsuda, người đặt nền móng cho nhạc film FF vang dội và có lẽ bạn cũng đã đoán được người thể hiện việc đó rồi phải không, đó là Nobuo Uematsu và Noriko Matsueda, hai "Sound Programmer" cùng với ca khúc Time & Space - A Tribute to Yasunori Mitsuda được đặt riêng cho CT.

Lời Kết Thay Cho Giấy Mời

Trên đây là toàn bộ những thông tin bên lề về CT mà tôi có thể cung cấp cho bạn, còn lại là phụ thuộc vào bạn thôi. Nhưng theo tôi nghĩ nếu bạn là 1 gamer thực thụ thì CT thật sự là 1 game "phải chơi" trong dịp này...

---Pink Diamond---

TapChiTinHoc INFO

Nếu đã là fans và đã từng chơi các games dạng Sim như: The Sim, SidMeiers SimGolf, Sim City... Thì bạn không nên bỏ qua cơ hội được chơi một thể loại games quản lí thời gian thực, đó là Hotel Giant 2, một game quản lý khách sạn rất hay mà bạn nên thử qua để xem tài quản lý, kinh doanh trong ngành khách sạn của mình như thế nào.

Hotel Giant 2 có 3 thể loại chơi, bao gồm: Campaign, Random và Sandbox Hotel. Mỗi thể loại chơi đều có những điểm riêng biệt riêng nhằm tránh sự nhàm chán trong games. Còn chờ gì nữa, hãy thử đi thôi!!

Bạn bước vào trò chơi với tư cách là một chủ khách sạn một trong những nơi nổi tiếng trên thế giới như: Paris, London, New York, Berlin, Tokyo, Bangkok, Seoul... Mục tiêu chính của trò chơi là bạn quản lý khách sạn của mình trở thành khách sạn 5 sao, có nhiều tiện nghi để khách hàng vui chơi giải trí, có cung cách phục vụ tốt nhất... Và từ đó, khách sạn của bạn sẽ thu hút nhiều người đến ở hơn nữa. Hơn thế nữa, khi đã lớn mạnh trong ngành kinh doanh dịch vụ này, bạn có thể mở rộng tầm hoạt động của mình bằng cách xây thêm các khách sạn ở các thành phố lớn khác trên thế giới.

Trong game Hotel Giant 2, bạn có rất nhiều công việc phải làm. Nếu bắt đầu từ một khách sạn mới hoàn toàn, bạn phải thiết kế toàn bộ phòng ốc, mua sắm các vật dụng từ lớn tới nhỏ cần phải có rất nhiều những chi tiết, thiết bị, đồ dùng để trang trí, xây dựng khách sạn của bạn thật

TapChiTinHoc.com

hoàn hảo (đó là điều rất khó). Kế đến, bạn phải thuê nhân viên để phục vụ các khâu trong khách sạn như: tiếp tân, phục vụ, đầu bếp, bố trí công việc cho họ sao cho đáp ứng đầy đủ nhu cầu của khách, tránh để họ phật lòng. Khi hoàn tất đầy đủ tất cả những điều cơ bản có cho một khách sạn, bạn cắt băng khánh thành để khai trương khách sạn của mình, và khi đã có người đến thuê khách sạn, bạn phải biết rõ họ nghĩ gì về nơi họ ở cũng như những mong muốn, yêu cầu của họ và bạn phải đáp ứng những yêu cầu đó cho khách của mình. Nói chung, bạn phải đối đầu với những đòi hỏi, những thách thức trong suốt quá trình xây dựng, phát triển và đưa khách sạn lên đúng hướng của nó, tránh mắc sai lầm, điều đó sẽ làm cho khách sạn của bạn mất đi uy tín trong khu vực mà bạn đang kinh doanh, và làm ảnh hưởng rất xấu tới khách sạn của bạn.

Đồ họa trong Hotel Giant 2 cũng đẹp ngang ngửa không kém gì The Sim, các vật dụng hay những trang trí hoa văn trong game được thiết kế chi tiết, sắc sảo, khiến cho người chơi có cảm giác đây như là một cuộc chơi thật sự. Hệ thống gameplay giúp bạn có thể chỉnh hướng nhìn cũng như phóng to hay thu nhỏ những hình ảnh trong games khi chơi một cách linh hoạt.

Để làm cho 1 games được trở nên

TapChiTinHoc * INFO

"ăn khách" và họa,
hình ảnh bắt mắt cũng không
thì điều cần thiết là đồ
bên cạnh đó phần âm thanh
kém phần quan trọng, nó sẽ tạo cho games được
sinh động hơn. Trong Hotel Giant 2, âm thanh được nhà
sản xuất thể hiện rõ trong từng hành động của nhân viên,
những người khách, tiếng đi lại, nói chuyện, cười đùa hay
những âm thanh sôi động trong những quán Bar,.. hơn
nữa, âm thanh của từng chi tiết trong game cũng được
nhà sản xuất rất chú trọng.

Bạn đã là Big Fans của dòng games The Sim ? Vậy thì
còn chần chừ gì nữa, hay thử chơi ngay Hotel Giant 2 để có
thể sở hữu 1 khách sạn lớn mạnh trong những khu vui chơi
nổi tiếng khắp thế giới. Have fun !!

---HellsBoyz---

_**Sản xuất** : Enlight Software
_**Phát hành** : Noblis
_**Thể loại** : Mô phỏng
_**Ngày phát hành** : 11-2008
_**Hệ máy** : PC - Nintendo DS

Gmag's rate
9.0

TapChiTinHoc * INFO

Được biết đến như một thương hiệu game ăn theo giải đấu đô vật nhà nghề lớn nhất nước mỹ là WWE (World Wersling Entertaiment) loạt game SmackDown, SmackDown vs. Raw đã bán được trên 37 triệu bản trên toàn thế giới từ năm 1999, và cứ hẹn lại đến mỗi năm THQ đều tung ra một bản, với phiên bản 2009 sẽ có nhiều tình năng mới chờ bạn khám phá.

Những tính năng mới:

Trong phiên bản này xuất hiện thêm các nhận vật mới để bạn lựa chọn như:Shad, Lance Cade, Kufi Kingston, JTG, v.v..., ngoài ra còn có các nhân vật ẩn để bạn unclock tại mục chơi Game mode mục này gồm có: Career Mode và Tournament

TapChiTinHoc * INFO

Mode với hai chế độ này bạn cần hoàn thành đúng các nhiệm vụ mà game đưa ra để unlock các nhân vật mới, trang phục, sân thi đấu,giải đấu ẩn,v.v... Và chế độ Road To Wrestlemania (được biết đến như giải đấu sáng giá nhất trong năm của WWE) sẽ dẫn dắt nhân vật bạn chọn đi theo hướng cốt truyện, đây là một trong những tính năng hấp dẫn mà phiên bản này mang lại cho người chơi, cũng với nó là khả năng nâng các chỉ số cho nhân vật như các game nhập vai, ngoài ra phiên bản trên Wii có thêm tính năng cảm ứng mạnh vô cùng thú vị, ngoài ra game còn hỗ trợ thêm mục chơi online để bạn so tài với người chơi trên khắp thế giới cùng với khả năng cập nhật các nhân vật mới

Sản xuất : JAKKS Pacific.
Phát hành : THQ
Thể loại : Đối kháng
Ngày phát hành : 6/11/2008
Hệ máy : PS3-XBOX360-PSP-DS-Wii

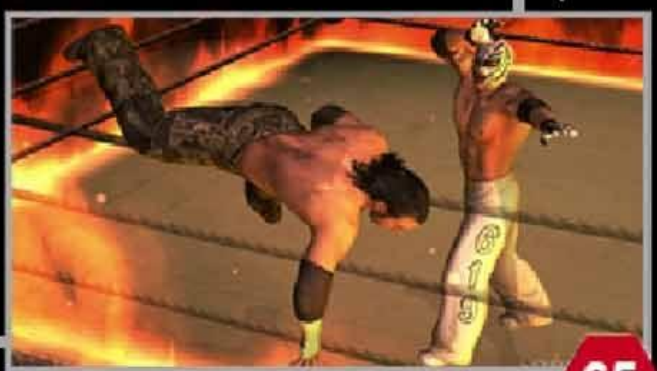
xuất hiện trong năm 2009, Vũ khí, trang phục cho game thông qua các gói tải về trên các hệ máy.

Điểm nhấn trong mới cách chơi, đồ hoạ và âm thanh:

Cách điều khiển nhân vật và các chế độ đấu không thay đổi là mấy so với các ban trước như: đấu đơn, đấu đội, đấu 3, đấu 4, và thú vị nhất là chế độ đấu từ 10 – 20 đô vật trong một trận, ai bị đánh rơi võ đài sẽ bị xử thua, thay vì để trọng tài đập tay 3 lần.Độ khó của game đã được cái thiên đáng kể so với bản 2008 khi chơi ở mức khó nhất (Legend), các đòn thế của các nhân vật được mô phỏng chính xác như ngoài đời, các tuyệt chiêu của từng người, phong cách trình diễn khi ra sàn đấu để bắt đầu trận đấu như: màn phun nước của "WWE Champion" Triple H, Phong cách ghê sợ khi bước ra sàn đấu của The Undertaker, v.v..., Đồ hoạ của game đã được cải tiến đáng kể ,khuôn mặt của các nhân vật đã được tái hiện chính xác và giống thật nhất tuỳ theo cấu hình của từng hệ máy, các pha bay người đè lên đối thủ, các tuyệt chiêu có một không hai của từng người, đặc biệt là sử dụng vũ khi như: ghế xếp, bàn gỗ (để dặt đối thủ lên trèo lên trụ nhảy xuống và a lê hấp Gãy bàn), thùng nhôm, gạy bóng chày, cho đến búa tạ, và cũng vì thế tính bạo lực của game vẫn không được giảm cho dù bị phê bình

TapChiTinHoc * IN

từ những bản trước đó là lý do game chỉ được bán cho người trên 18 tuổi tại một số nước, hệ thống Great A Superstar mang lại cho người chơi một cách nhìn mới khi bạn có thể tạo một nhân vật theo ý mình(hoặc tạo một nhân vật như bạn) từ những điểm nhỏ nhặt nhất trên cơ thể như: lông mày, mắt, môi đến các phụ tùng như dây chuyền, găng tay, nịt, hình xâm, tự tạo phong cách trình diễn khi ra trận, các đòn thế riêng không đụng hàng v.v... để so tài với nhiều người chơi trên thế giới.Âm thanh của game là những bản nhạc nền quen thuộc của từng nhân vật, khau lồng tiếng cho từng nhân vật được trích từ chính giọng của các đấu sĩ ngoài đời mang đến cảm giác chân thật cho người chơi.



Kết luận:

WWE Smackdown! Vs Raw 2009 đã mang lại cho người chơi nhiều hơn là sự giải trí, và xin những bạn chơi game hãy nhớ đừng làm theo những gì mà game mô phỏng hay loạt đấu của WWE trên truyền hình, xin được trích câu nói của WWE " Please Don't Try This At Home !", và cuối cùng là chơi thôi.

---dxpro1991---

Sản xuất : Maxis
Phát hành : EA GAMES
Thể loại : Mô phỏng-Chiến thuật-Nhập vai
Ngày phát hành : 7-9-2008
Hệ máy : PC

SPORE

TapChiTinHoc * INFO

Có lẽ từ trước tới giờ chưa có một game nào khiến các nhà phê bình game, các game thủ phải tốn nhiều giấy mực để bình phẩm như Spore, một game của nhà thiết kế thiên tài Will Wright mà chúng ta đã quá quen thuộc khi chơi qua các dòng game The Sims và gần đây nhất là The Sims 2

Spore được xếp vào thể loại gì nhỉ ? Tôi cũng không chắc nữa, vì thật sự là Spore nó bao gồm tất cả các thể loại game mà các bạn từng chơi, bắt đầu từ lúc mới bắt đầu sự sống của một hành tinh, bạn chỉ là một tế bào đơn bào, rồi tiến hóa lên từ từ thành động vật dưới nước, rồi lên bờ, rồi phát triển thành một loài nào đó có trí khôn (giống con người), rồi chiến tranh, rồi chinh phục vũ trụ ..... Mỗi lần bạn tiến hóa là 1 thể loại chơi khác nhau.

Khi đã trở thành những động vật có chân, thời gian này bạn chưa có tay đâu, bạn có thể ăn tạp (cả thực vật lẫn động vật), sau đó từ từ bạn sẽ có tay, có da vảy, mọc cánh, thay răng,v..v.. tất cả là do bạn muốn loài mà bạn phát triển nó có hình thù thế nào. Cuộc chiến sinh tồn thực sự bắt đầu, bạn phải đấu tranh cho sự tồn tại của loài, giết hoặc bị giết. Bạn cũng có thể phát triển loài của mình theo hướng hòa bình, ăn cỏ, và để ko bị tiêu diệt bởi các loài khác thì bạn phải kết thân bằng cách ca hát (nghe hay nhỉ . Một đặc điểm khiến Spore thực hơn bao giờ hết đó chính là hệ thống bày đàn. Dù cho bạn có chọn cách sinh tồn như thế nào đi chăng nữa thì bạn vẫn cần phải có bày đàn theo sau để hỗ trợ trong việc săn bắt hoặc nhảy múa. Và sau khi đã phát triển đủ tứ chi,

đầu óc của bạn cũng bắt đầu biết tư duy, bạn tìm ra lửa. Ở giai đoạn này bạn phải điều khiển hành động của cá thể với góc nhìn thứ 3, khác giống với thể loại hành động quen thuộc.

Nhưng trớ trêu một cái là trong khi trên trái đất chỉ có loài người có tư duy, sử dụng công cụ và binh khí thì trên hành tinh của bạn, ngay khi bạn có lửa thì một loài khác lập tức cũng có lửa. Cuộc chiến sinh tồn lại bắt đầu và sự tồn tại không phải là món quà cho kẻ thua cuộc. Bạn phát triển hơn, mấy con quái bự con hồi trước chỉ là những con mồi cho bạn săn dễ dàng. Bạn có búa, gậy, tù trưởng thì có phép, có medic... một bộ lạc nguyên thủy thật sự. Và đừng quên bạn có gì thì thằng bên cạnh nó cũng có cái đó.

Trong giai đoạn này game sẽ chuyển qua thể loại dàn trận chiến lược, nhưng được làm khá công phu. Có một số chi tiết khá thú vị như nếu gom tất cả thành viên trong bộ lạc lại và nhấn vào cái bếp lửa ở chính giữa, bạn sẽ thấy được văn hóa bộ lạc bên bếp lửa. Khá hay . Sự phát triển trong hòa bình chẳng được bao lâu, một rừng không thể có 2 cọp, bọn bên kia bắt đầu gây chiến. Bạn có thể chinh phục bộ lạc kia bằng 2 cách, thuyết phục trong hòa bình hoặc chiến tranh là trên hết. Cứ mỗi lần bạn thuyết phục người ta bằng "kèn sáo" thì trong làng của bạn có thêm 1 biểu tượng của

hòa bình. Nếu như bạn đốt nhà, giết tàn diệt tận thì trong làng của bạn sẽ có biểu tượng của chiến tranh, và đó cũng là hướng phát triển chính của bạn sau này. Sau khi đã đủ khôn để phát triển, bạn sẽ tiến qua kỉ nguyên của công nghiệp, với các kiểu xe, máy bay và tàu chiến do chính bạn thiết kế. Vẫn giữ kiểu chơi chiến thuật cũ, bây giờ bạn điều khiển những chiếc xe tăng của bạn đi chiếm những mỏ năng lượng và dùng nó để mua xe tăng, nâng cấp thành phố, mua tàu chiến thậm chí cả chiến đấu cơ. Bây h hành tinh của bạn chỉ còn duy nhất một loài phát triển là loài của bạn, nhưng lại chia ra làm các quốc gia khác nhau. Và chiến tranh bắt đầu, nước này đánh nước nước khác, bạn phải cố gắng chống trả bằng cách đánh lại, hoặc liên minh với nước kế bên và đập lại tụi bên kia đại dương. Nhưng theo đánh giá của mình là tỷ lệ thua trong giai đoạn này khá cao vì bạn có khá nhiều kẻ thù đấy. Khi bạn đã "một gươm giành lấy cả thiên hạ", thì bạn bước qua một giai đoạn mới, chinh phục không gian.

Chiếc đĩa bay hay tàu vũ trụ mà bạn thiết kế sẽ là công cụ chính để bạn điều khiển trong thời gian này. Bây giờ game lại chuyển qua thể loại điều khiển máy bay chiến đấu quen thuộc trong các game máy bay, nhưng được cái dễ điều khiển và đẹp hơn. Thiết kế bản đồ đơn giản, điều khiển không quá phức tạp nhưng vẫn thu hút được người chơi bởi hệ thống nhiệm vụ mà game dành cho bạn. Thám hiểm đặt các thành phố chư hầu, chiến đấu chống lại loài khác và kết giao, tất cả là do bạn, bạn muốn phát triển theo hướng nào, nền văn minh của bạn sẽ vươn xa đến đâu trong vũ trụ, điều đó còn tùy

thuộc vào bạn.

Nhìn chung game thật sự là một thư viện khổng lồ của các mẫu thiết kế, trí tưởng tượng của bạn càng phong phú thì các loài sinh vật, các mẫu nhà cửa, tàu xe, máy bay, đĩa bay cũng hoành tránh và cầu kì đến đó. Không chỉ chơi offline, spore cho phép bạn chơi online và chia sẻ thư viện thiết kế của mình với các người chơi khác qua mạng internet. Giờ thì lại giống game online rồi nhỉ. Hệ thống âm thanh phong phú, đồ họa khá sắc nét, phong phú về kiểu chơi, quả thật không sai khi spore trở thành một quả bom tấn thật sự của làng game năm 2008. Tất cả đang đợi bạn khám phá, hãy thử sức mình khi bạn đóng vai của thượng đế.

---ChungHero---

Tham gia vào vòng đua với việc sở hữu chiếc xe Ferrari hào nhoáng và loại trừ những đối thủ khác để có được chức vô địch trên đường đua.Game có 3 chế độ điều khiển: touch (bấm vào màn hình), motion detection (điều khiển máy iP), và chế độ virtual wheel (lái vô lăng). Và sau đó, nhiệm vụ của bạn là chỉ lái xe theo những đường dọc trên đường qua 7 thành phố, 1 vòng đua sẽ thử nghiệm trình độ lái xe của bạn. Hãy cố dành lấy chiến thắng và bạn sẽ được những chiếc Ferrari khác hay danh tiếng của bạn. Hãy chiếm lấy thành tích trong thành phố đó và bạn sẽ được sang thành phố khác để đua tiếp. Games có nhiều tính năng: 33 chiếc xe Ferrari, bao gồm nhiều kiểu như: Ferrari California, F430, Enzo Ferrari, F40, Testarossa, 250 GTO, và nhiều hơn nữa; chế độ đa người chơi sẽ giúp bạn có thể tranh đấu với người chơi khác; 3 chế độ điều khiển khác nhau và có cảm giác như là đang đua thật sự; hoàn thành tiến trình đua, bạn sẽ được những chiếc xe mới.

---HellsBoyz---

Tạp chí Phần mềm

Có lẽ kể từ khi bộ film "300" được ra mắt, chúng ta đã quá quen với hình ảnh những chiến binh Spartan kiêu hùng với bộ giáp vàng oai vệ cùng ngọn giáo dài đi kèm tấm khiên to bản. Hero Of Spartan (HOS) cũng xoay quanh hình tượng này. Game được chơi theo dạng widescreen (ngang màn hình), cung cấp đủ không gian để đặt 1 analog touch và 4 phím phụ lên màn hình, mà không hề làm cản trở tầm nhìn của game. Cách chiến đấu trong game cũng khá đơn giản. Bạn chỉ có hai command duy nhất đó là Attack và Guard. Sẽ có rất nhiều loại vũ khí để lựa chọn, game còn có hệ thống Finish Move khá độc đáo. Đồ họa của game cũng rất tốt, chi tiết khá cao. Với cái giá chẳng hề rẻ, $9.99, HOS thật sự khiến nhiều người băn khoăn. Tuy nhiên, theo bản thân người viết, cái giá phải trả cho 1 game tuyệt vời như vậy chẳng hề đắt.

---HellsBoyz---

Gần đây hãng Gameloft đã vừa cho ra Real Soccer 2009 nhằm thỏa mãn sở thích chơi game bóng đá của những game thủ đang sở hữu trong tay mình một chiếc Iphone. Tuy không hoành tráng như những FIFA hay Pro Evolution Soccer - 2 game bóng đá hay nhất hiện nay nhưng với mục tiêu giải trí đơn giản, Real Soccer 2009 đđem thế giới sân cỏ vào bên trong chiếc Ip-hone của bạn. Những đường bóng đẹp mắt cùng khả năng điều khiển điều luyện của bạn. Liệu nó có giúp bạn đạt được ngôi vinh quang hàng đầu thế giới không ? Bên cạnh phần chơi đơn, Real Soccer 2009 hỗ trợ chế độ chơi 2 người thông qua Wifi, bạn sẽ có thể tự tay so tài với những người bạn của mình . Game có đồ họa khá đẹp mắt. Với những người mới chơi họ mất một lúc mới có thể quen dc cách điều khiển của game.

---Yagami Raito---

Bạn là Jason Becker, một người lính thuộc binh đoàn không vận. Ở giây thứ 12, bạn sẽ nhảy xuống từ máy bay với phương hướng tự xác định theo cảm giác Kiểm tra dù của bạn và chuẩn bị rơi xuống địa ngục...Bạn phải hành động ra sao cho thật đúng đắn với những gì được gọi là một chiến trường bom tấn, với điều đó, bạn sẽ có được cảm giác như hồi sinh một cách mạnh mẽ ở chiến trường của Chiến tranh Thế Giới thứ 2 Normandy, Ardennes và Tunisia. Sau đây là những tính năng có trong game : được bầu chọn là game nổi danh nhất trên iPhone - Brother in Arms ; 13 nhiệm vụ và 3 chiến dịch : Normandy, Ardennes và Tunisia ; ngoài ra, game còn có được một nền đồ họa 3D khá bắt mắt, mặc dù còn khá thô nhưng không phủ nhận nhà sản xuất đã cố gắng đưa đến người chơi một nền đồ hoạt tốt nhất ; bạn cũng có thểlái xe 4x4 hoặc Sherman Tank và sử dụng những vũ khí tầm xa như bazooka, sniper rifle, machine guns, v.v... . Hãy có những khoảng thời gian thú vị với BIA : Hours of Heroes.

---HellsBoyz---

COOKING DASH

Cooking Dash đưa bạn vào thế giới kinh doanh bán đồ ăn uống, game dễ làm quen ngay từ đầu chỉ việc click và click, nhiệm vụ chính của bạn là phục vụ thức ăn theo yêu cầu của khách hàng cũng như không ngừng nâng cấp cửa hàng để thu hút được nhiều khách hơn cũng như nhiều tiền hơn, bạn phải phục vụ càng nhanh càng tốt để khách hàng không tức giận và bỏ đi cũng như tính tiền thật nhanh nếu không họ bỏ đi bạn sẽ lỗ, công việc chính của bạn là chế biến thức ăn như: làm nước cam bạn phải lấy cảm bò vào máy ép sau đó đem đưa cho họ, bạn sẽ bỏ vào lò nướng để nướng gà và thịt, bấm máy làm kem, phục vụ thêm các món bánh quy kem hình tròn, bánh kem sôcôla để họ tráng miệng (nếu có) bạn sẽ nhận thêm điểm tráng miệng khuyến khích, còn nếu bạn vẫn tính tiền thì không sao cả tuy nhiên sẽ không làm hài lòng khác hàng cho lắm về mặt tráng miệng, và con nhiều thức ăn khác như hamburger, đùi gà nướng, thịt hun khói, kem,v.v... Game có 2 chế độ chính là Endless mode để chơi bình thường theo các mức độ dễ,thường và khó hoặc Story mode sẽ có các bức tranh miêu tả cốt truyện như truyện tranh màu, bạn sẽ khởi đầu với 1 cửa hàng vừa và hoàn thành các chỉ tiêu game đề ra trong mỗi màn để nhận được cash để nâng cấp cửa hàng, ngoài ra mục chơi cốt truyện còn có nhiều thử thách hơn đang chờ đợi bạn khám phá.

Trang web/Tải game: http://www.gamehouse.com/download-games/cooking-dash

Lại là một game thử sức của Gamehouse - Sunset Studio Deluxe sẽ đưa bạn tới những một thế giới điện ảnh kì thú để có thể hoàn thành những nhiệm vụ được giao trong games. Là games dành cho mọi lứa tuổi và đòi hỏi bạn phải có trình độ tiếng Anh khá cao, như thế thì mới có thể giúp bạn hoàn thành game một cách xuất sắc. Nhiệm vụ của bạn ở đây cũng rất đơn giản, bạn chỉ cần chỉ đúng những vật cần tìm là có thể hoàn thành nhiệm vụ. Trong games có rất nhiều màn chơi, mỗi màn chơi đều có mức độ khó dễ khác nhau, nhưng điều quan trọng nhất là games giúp bạn nâng cao trình độ tiếng Anh của mình qua những từ mới thuộc rất nhiều chủ đề và rèn luyện tính nhanh nhẹn của bạn. Để tránh khỏi những lần mà bạn thua cuộc không đáng có thì vẫn có những sự trợ giúp cho bạn (công dụng của chúng rất thú vị); để nâng cao sức hấp dẫn và thú vị của games, Gamehouse đã đưa vào trong những chiếc cúp để đánh dấu thành tích của bạn. Còn chờ gì nữa hãy thử sức và tận hưởng !!

Trang web/Tải game: http://downloads.gamehouse.com/funpass/SunsetStudioInstall.exe

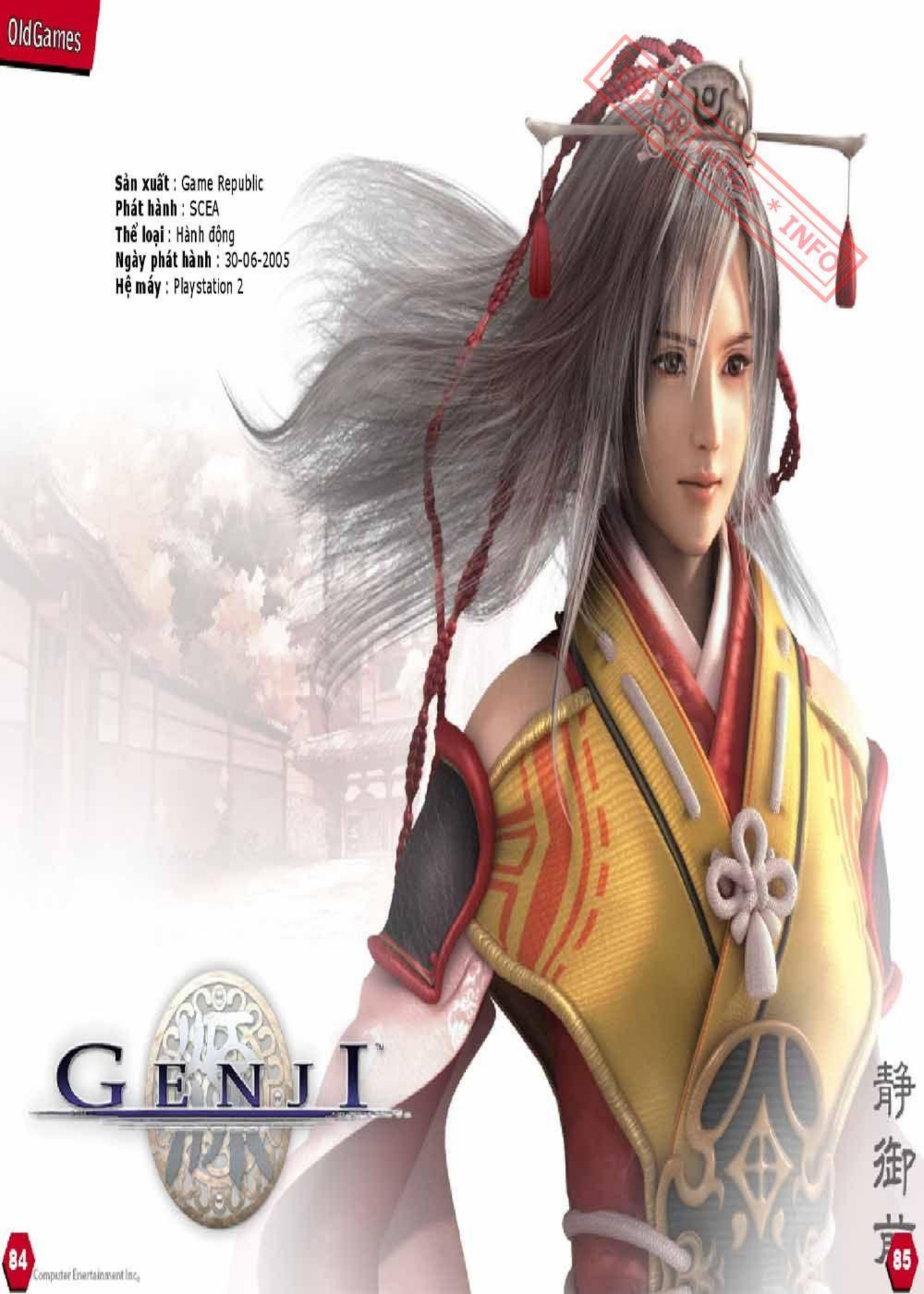
BEJEWELED TWIST

Bejeweled là sản phẩn của popcap hãng sản xuất minigame khá nổi tiếng. Qua sự thành công của hai phiên bản trước năm 2008 hãng popcap đã đem vào thị trường phiên bản mới nhất của seri game này Bejeweled Twist. Trong Bejeweled Twist nhiêm vụ chính của bạn vẫn là làm nổ các khối kim cương nhưng thành vì di chuyển khối kim cương theo các chiều ngang dọc mà thay vào đó là di xoay tròn 4 viên kim cương theo hình vuông. Game có thêm một chức năng đăc biêt khi bạn đạt được một pha ghi điểm đẹp ban có cơ hội ngắm nghía thành quả của mình một lần nữa qua chức năng replay của game. Điểm han chế của tính năng này chỉ xem lại được ngay tức thì thôi. Game vẫn duy trì 4 kiểu chơi theo như phiên bản Bejeweled II trước đó. Bejeweled Twist đã đạt được thành công như 2 phiên bản trước đó được Yahoo Game đánh giá là game hay của năm và đồng thời được tạp chí PC Magazine đánh giá là game có đồ họa đẹp trong năm. Hãy cùng tham gia và trải nghiệm thế giới kim cương Bejeweled Twisst

Trang Web/Tải Game: http://popcap.com/games/bejeweledtwist

MIRROR'S™
EDGE

Sản xuất : Game Republic
Phát hành : SCEA
Thể loại : Hành động
Ngày phát hành : 30-06-2005
Hệ máy : Playstation 2



Computer Entertainment Inc.

Có lẽ, khi nói tới Onimusha, chắc hẳn mọi người sẽ nghĩ ngay tới loạt game hành động rất nổi tiếng của Capcom. Tuy nhiên, game lấy đề tài Nhật Bản thời xa xưa không chỉ có một mình Onimusha. Genji - Dawn of the Samurai đã xuất hiện, hâm nóng bầu không khí và cũng để chứng tỏ : Capcom không phải là độc tôn trong thể loại này. Tuy không thật sự xuất sắc nhưng Genji - Dawn of the Samurai vẫn là một game hay, đáng để chơi

Bối cảnh của Genji đặt vào cố đô Kyoto khoảng thế kỉ 11-12. Lúc này, dân chúng toàn đất nước Phù Tang đang khốn khổ khi chịu sự hoành hành của gia tộc samurai ma quái Heishi. Dựa vào một sức mạnh huyền bí, chúng đang gieo rắc tang tóc khắp đô thành Kyoto. Nhiệm vụ lúc này đặt hoàn toàn vào vai chàng kiếm sĩ trẻ tuổi Yoshitsune. Nhiệm vụ của chàng thật đơn giản : phải tiêu diệt gia tộc ma quỉ Heishi, trả lại bình yên cho dân lành.

Điểm đáng nói đầu tiên của Genji chính là hệ thống chiến đấu rất hấp dẫn, đẹp mắt. Bạn sẽ có dịp thử tài năng của mình qua những đường kiếm điêu luyện, nhanh nhẹn của Yoshitsune hay những đòn đánh đầy uy lực của đại sư Benkei. Bạn hoàn toàn có thể tạo nên những đòn combo đẹp mắt khi kết hợp các nút với nhau. Mỗi người một vẻ, nếu như những đòn đánh của Yoshitsune đầy tốc độ thì những chiêu của đại sư Benkei lại đầy sức mạnh. Trong quá trình chơi, bạn sẽ có thể chuyển đổi giữa hai nhân vật. Giúp sức cho Yoshitsune và Benkei chính là sức mạnh huyền bí. Nếu khéo léo tận dụng, bạn sẽ vượt qua mọi đối thủ một cách dễ dàng.

Bên cạnh những yếu tố hành động, game còn có đầy đủ những yếu tố của một game nhập vai

PCTinHoc * INFO

thực thụ. Bạn sẽ thấy Yoshitsune và Benkei có thể lên LV, những món đồ thu thập được trên đường đi sẽ được chứa đầy đủ trong inventory của mỗi nhân vật và bạn hoàn toàn có thể sử dụng khi cần kíp. Những thương nhân ở mỗi làng sẽ cung cấp cho bạn những món đồ, những món vũ khí giúp bạn trang bị nhân vật của mình một cách tốt nhất.

Phần hình âm, Genji đã hoàn thành xuất sắc. Bạn sẽ có được những cuộc chiến nảy lửa nhưng khung hình không hề giảm sút. Những hiệu ứng như mưa, lửa cháy...đều được thực hiện khá bắt mắt, quang cảnh game mang đậm chất Nhật Bản thời xa xưa nhưng đầy màu sắc. Giọng lồng tiếng của nhân vật rất có hồn, tuy ở bản tiếng Anh chỉ có phụ đề, tiếng vẫn là tiếng Nhật nhưng chính điểm này khiến người chơi thực sự hòa mình vào thế giới Nhật Bản cổ xưa.

Tuy có những điểm xuất sắc, nhưng Genji vẫn bộc lộ nhiều khuyết điểm. Điểm đầu tiên chính là độ dài game quá ngắn, khiến người chơi cảm thấy hụt hẫng khi hoàn thành game quá sớm. Hệ thống chiến đấu tuy thú vị nhưng nếu chơi nhiều, bạn sẽ thấy khá nhàm chán. Những câu đố của game quá ít và đa phần rất đơn giản. So sánh với Onimusha, chắc chắn, Genji sẽ thua thiệt phần này.

Bỏ qua những khuyết điểm, Genji vẫn là một game hay, đáng để chơi. Nếu bạn muốn một lần chu du về với cố đô Kyoto cổ kính, được chiến đấu vì chính nghĩa thì Genji là một trong những lựa chọn sáng giá nhất.

---T.Okazaki---

TapChiGameVN

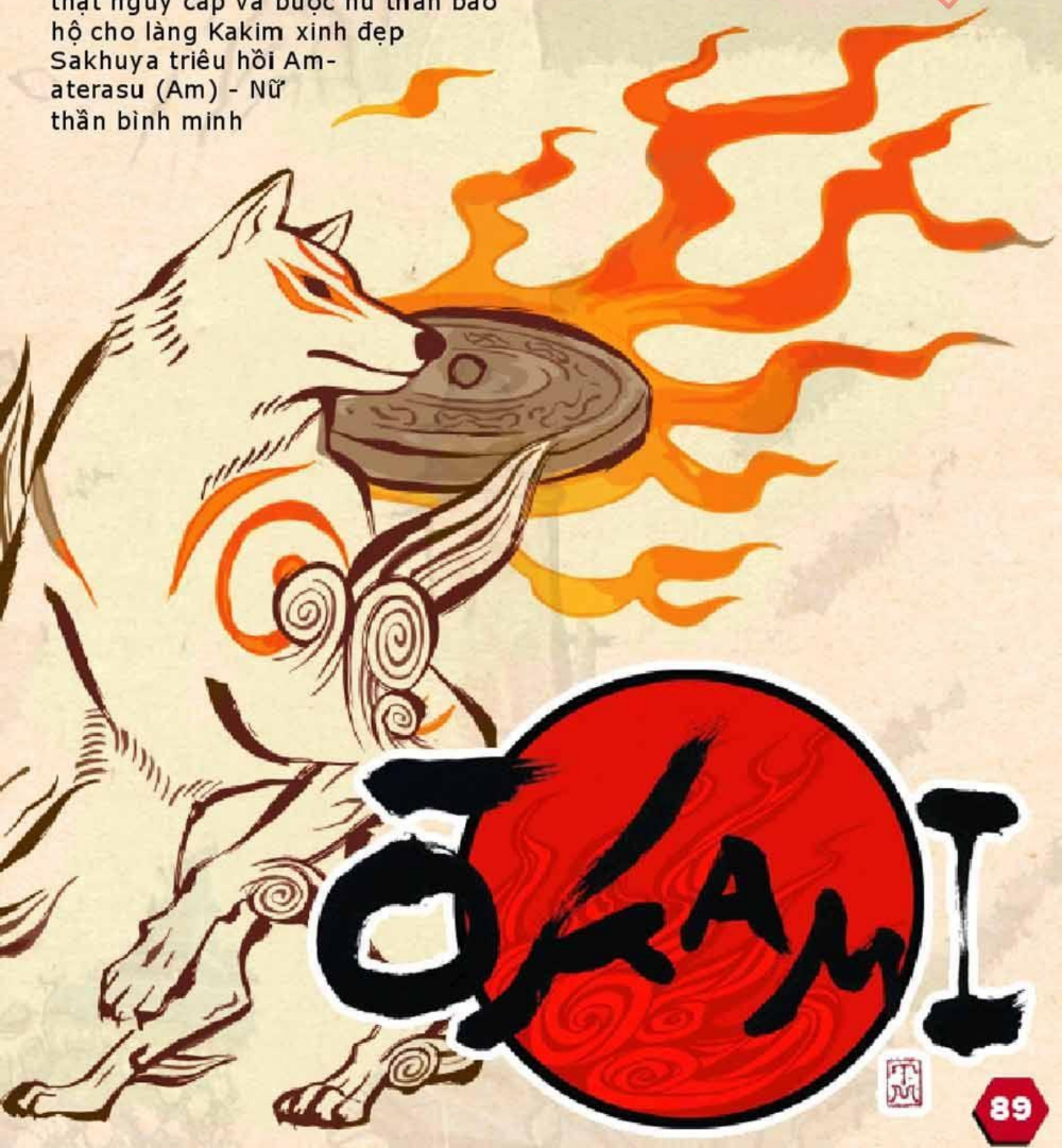
Bạn là người yêu thích các thể loại game phiêu lưu mạo hiểm nhất là các loại giống The Legend of Zelda. Bạn là kẻ sùng tín các bộ truyện tranh Anime - Manga và phong cách vẽ Jojuhn đậm chất truyền thống của Nhật khi mà nét vẽ trở lên mờ ảo và huyền bí. Bạn yêu thích thần thoại phương Đông và luôn tìm đọc các tập truyện mới nhất của tất cả các nhà xuất bản. Vậy tại sao bạn không thử một lần đến với Okami - Nữ thần Mặt Trời, một game được hãng sản xuất danh tiếng Capcom của Nhật dựa trên thần thoại về cuộc chiến đấu không biết mệt mỏi của người Nhật cổ đối với thần linh. Tôi tin rằng bạn sẽ không ngần ngại bỏ qua hơn 40 giờ ngồi liên tục trước màn hình máy tính chỉ để chơi Okami. Nào chúng ta cùng khám phá thế giới xổ tích này nhé.

Bắt đầu bi kịch

Thời xa xưa ở Nhật Bản, khi con người còn luôn canh cánh nỗi lo về thiên tai và bão táp thì con mãng xà Orochi được coi là một vị thần linh cai quản thời tiết cho dân được no ấm và vụ mùa được bội thu. Nhưng càng văn minh, con người lại càng xao nhãng việc thờ cúng Orochi và coi đó chỉ là một mê tín. Và đến một ngày kia, vì không chịu nổi thái độ xấc láo của con người, Orochi đã biến thành một con mãng xà tám đầu hung hãn và trút xuống trần gian một trận mưa bảy ngày bảy đêm khiến nơi nơi lầm than, nhà nhà oán trách, thế giới tưởng chừng như sắp đi vào tận thế thì may sao ở nước Nhật xa xôi xuất hiện Nagi - chàng dũng sĩ trẻ tuổi, em trai Nữ thần Mặt Trời, một trận chiến kinh thiên động địa nổ ra và lần

lượt tám cái đầu của Orochi được Nagi phong ấn vào một tảng đá trên ngọn núi vô danh. Nhân gian tưởng chừng như hết kiếp nạn thì ai ngờ đâu 100 năm sau lại chính là Susano - hậu duệ của Nagi vô tình mở phong ấn thả con quái vật Orochi ra và đây chính là bắt đầu một bi kịch mới. Tình thế lúc này thật nguy cấp và buộc nữ thần bảo hộ cho làng Kakim xinh đẹp Sakhuya triêu hồi Amaterasu (Am) - Nữ thần bình minh trong lốt thần sói Shiranu la trần để cứu giúp muôn dân cùng với Issun Amaterasu bắt đầu bằng sứ mạng luôn hồi 1000 năm cứu giúp loài người. Liệu rằng họ có hoàn thành nhiệm vụ không, chúng ta sẽ chờ sau sẽ rõ.

Chặng đường đầy kịch tính



TapChiTinHoc

Bước vào game, nhiệm vụ chính của bạn sẽ phải làm là tìm kiếm các dân làng sau khi họ đã thất lạc và đi tiêu diệt các Trùm cực khủng. Điều này là 1 chuyện cực khó nhưng không phải là không làm được bởi vì tuy các con Trùm của Capcom thuộc loại khó xơi nhưng nếu bạn biết tận dụng triệt để các cơ hội và các vật phẩm, Item trên đường cũng như các chưởng học được từ các người dân thì bạn sẽ cảm thấy nó cực kì bình thường.

Như đã nói ở trên, Amaterasu (Nhân vật chính) sẽ lên đường đi tìm kiếm sự giúp đỡ của các vị thần cũng như dân làng. Tìm được càng nhiều người thì bạn càng có cơ hội sở hữu các vật phẩm cực kì quý giá nhưng trước hết, để làm được điều đó bạn sẽ phải hoàn thành các Quest mà họ đặt ra, ví dụ như tìm các cây thuộc hay là đi tiêu diệt một con Boss ở một vị trí nhất định nào đó. Khi đã làm xong, bạn sẽ nhận được một số điểm tích lũy để nâng cấp các khả năng của mình hay biết đâu đó vớ được Item cực khủng.

Cũng giống như với phiên bản trước đây trên PS2, Bạn sẽ mở đầu với ba món vũ khí giắt trên lưng là : Chiếc gương Reflector, Thanh kiếm Glaive và cuối cùng là Xâu chuỗi Rosarise. Đối với từng loại vũ khí khác nhau mà có công dụng cũng như sức phá hủy các con trùm khác nhau, ví dụ như thanh kiếm giúp bạn cận chiến với các đối thủ to lớn nhưng khi gặp với các tên lùn nhanh mãnh thì xâu chuỗi hay chiếc gương lại hữu dụng hơn cả. Tuy vậy điều làm nên một Okami thành công không phải đơn thuần là ba món vũ khí kia mà chính là hệ thống kĩ năng vẽ tranh Celestial Brush mà Am có được trong game. Chỉ vài cái phẩy tay của máy Wii, bạn đã có được những đòn tấn công vô cùng chính xác và uy lực, giải quyết các con trùm nhanh gọn, hay chỉ đơn thuần là giải những câu đố trên đường đi. Với ngòi bút thần trong tay mình, nhân vật Am có thể thắp sáng các chòm sao trên trời, tạo gió lốc xoáy, phục sinh cây cỏ... Mà trên chỉ là ba trong mười ba kĩ năng mà bạn có được. Không nói quá rằng Okami nhờ những tuyệt chiêu này mà trở thành một game Best-seller trong

làng Game thế giới. Hãy chơi và cảm nhận nào.

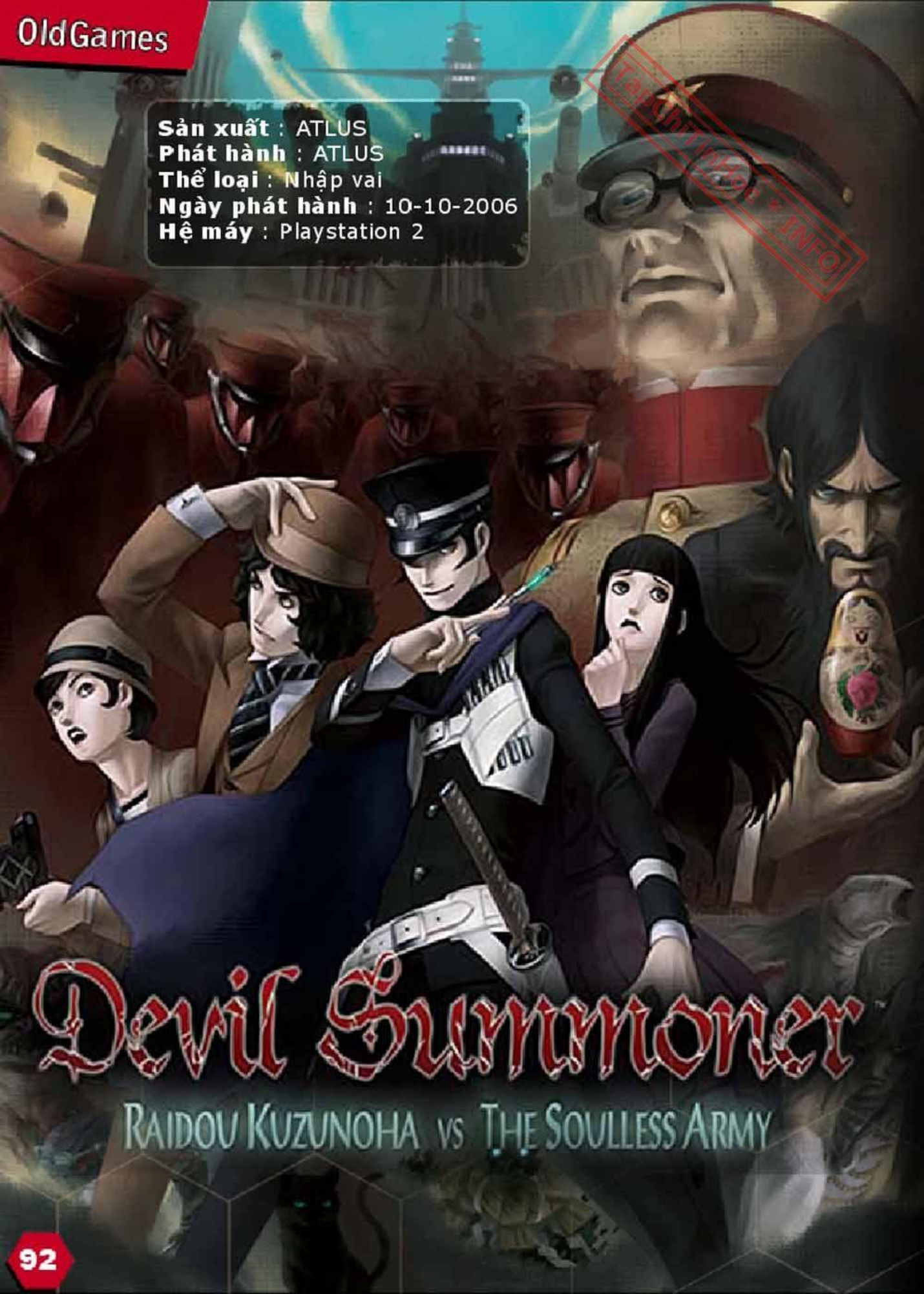
Cảm nhận bên lề

Phần âm thanh của Okami được đánh giá là thành công bởi nó không có khuyết điểm gì lắm. Ngoài việc giọng nói các nhân vật hơi khó nghe thì phần nhạc nền cũng như âm thanh của Game là mang đậm chất dân gian Nhật Bản, hoàn hảo, không có gì phải nói thêm cả. Và tuy là phiên bản thứ II trên Wii nhưng có thể coi phần đồ họa là nét riêng biệt của Game. Vẫn những nét vẽ kiểu 2.5D, không phải quá 3D mà vẫn giữ được những nét đáng yêu của Anime. Tuy vậy khi vào một số đoạn ra chưởng gấp quá thì màn hình của bạn sẽ Lag trong giây lát nhưng điều đó không thể ngăn cản bạn đến với game phải không nào. Nói tóm lại rằng bạn không nên bỏ qua Okami bởi vì bỏ qua là rất phí 1 đời Gamer. Tôi chỉ có thể nói đối với bạn như vậy thôi! Chúc may mắn.

---Pink Diamond---

Sản xuất : Ready at Dawn
Phát hành : Capcom
Thể loại : Hành động-Phiêu lưu
Ngày phát hành : 15-4-08
Hệ máy : Wii

Sản xuất : ATLUS
Phát hành : ATLUS
Thể loại : Nhập vai
Ngày phát hành : 10-10-2006
Hệ máy : Playstation 2



Devil Summoner

Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army

ATLUS - cái tên đã quá quen thuộc với những fan hâm mộ JRPG. Không lung linh, huyền ảo như Final Fantasy, nhưng những game thuộc series Megami Tensei của ATLUS luôn luôn có sức hấp dẫn kì lạ. Hầu hết những game ATLUS làm ra đều có "chất" rất riêng, không lẫn vào đâu được, những Nocturne, Digital Devil Saga, ... đã chiếm được cảm tình của game thủ. Và Devil Summoner : Raidou Kuzunoha vs the Soulless Army (DS) là một trong số đó.

Bạn có tin rằng, bên cạnh thế giới của chúng ta đang sống, thế giới ngập tràn ánh nắng mặt trời là một thế giới tối tăm, u ám và là nơi cư ngụ của Demon - những sinh vật với sức mạnh siêu nhiên. Có những người có thể giao tiếp được với Demon, triệu hồi chúng... họ chính là những Devil Summoner. Với DS, bạn sẽ được quay ngược thời gian, trở lại với Nhật Bản những năm đầu của thế kỉ XX. Trong vai Raidou Kuzunoha, truyền nhân thứ XIV của dòng họ Kuzunoha. Bên cạnh thế giới loài người còn thế giới nào khác ? Bí ẩn nào đằng sau vụ bắt cóc trưởng nữ nhà Daidouji : Kaya ? Soulless Army là gì ? Tất cả đều được giải đáp trong Devil Summoner : Raidou Kuzunoha vs the Soulless Army.

Khác với những game thuộc series Megami Tensei, hệ thống chiến đấu của DS không được xây dựng kiểu turn-based (theo lượt) mà nghiêng hẳn sang hướng hành động, bạn vẫn sẽ gặp những trận đánh ngẫu nhiên trên đường đi nhưng thay vì lượt đánh như thường lệ, bạn sẽ có khả năng tấn công mọi lúc rất đa dạng. Bạn có thể tấn công đối thủ tầm gần (bằng kiếm) hoặc tấn công chúng từ xa bằng những phát súng uy lực. Sẽ có rất nhiều loại đạn để cho bạn lựa chọn.

Dĩ nhiên, đúng như cái

TapChiTinHoc

tên, bạn sẽ không chiến đấu một mình mà sẽ được trợ giúp đắc lực của những Demon - những đối thủ mà bạn gặp trên đường đi; hãy chiến đấu, thu phục chúng và biến chúng thành những trợ thủ đắc lực của mình. Mỗi demon đều có một thanh Loyalty thể hiện sự trung thành của chúng đối với bạn, và chỉ khi Demon có thanh Loyalty ở mức cao nhất, chúng mới có thể được dùng để Fusion. Chủng loại Demon trong DS rất đa dạng, mỗi Demon đều có những khả năng riêng, bạn sẽ cần chúng trong quá trình chơi. Lúc đầu game, bạn sẽ chỉ có thể thu phục được số lượng Demon khá ít ỏi, nhưng chúng sẽ tăng dần trong quá trình chơi.

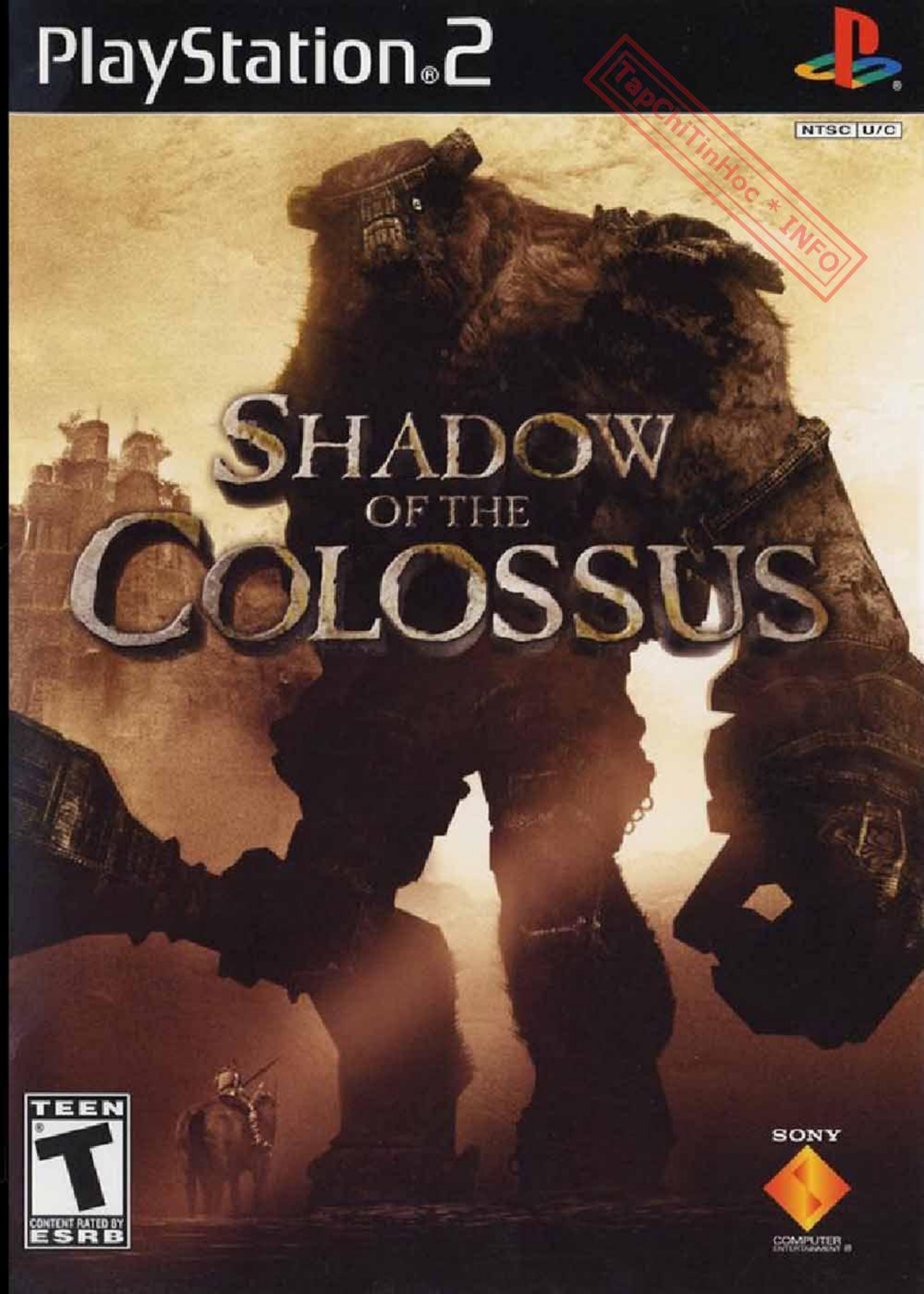
Nếu như đã đi hết game, DS còn có hẳn một chế độ Newgame+ với rất nhiều điều thú vị để bạn khám phá, độ khó cao hơn cùng hàng loạt những nhiệm vụ phụ khác được mở ra. Chỉ khi nào hoàn thành Newgame+, khám phá đầy đủ những gì game đem lại, đây chính là một đặc điểm rất hay thường có trong những game của ATLUS.

Chất lượng hình ảnh của DS có thể nói là rất tốt, từng công trình kiến trúc, cách ăn mặc, quần áo... đều rất chính xác với một Nhật Bản đầu thế kỉ XX, các loại Demon đều được thiết kế cực kì chi tiết và đa dạng, từ quỉ lửa Ukobatch nhỏ, tiểu yêu tinh Alp gợi cảm hay quái thú Othrus mạnh mẽ, tất cả đều được xây dựng rất thành công. Mô hình nhân vật cũng được chăm chút khá kĩ lưỡng.

Âm nhạc - một phần không thể không đề cập đến trong những game của ATLUS, âm nhạc trong game được biên soạn bởi Shoji Meguro. Tuy nhiên, một điểm khá đáng tiếc là những đoạn đối thoại của các nhân vật trong game chưa được lồng tiếng.

Không cầu kì, không hoa mỹ, nhưng sức cuốn hút của Devil Summoner : Raidou Kuzunoha vs the Soulless Army là không thể phủ nhận, một game đáng chơi nếu bạn là fan của JRPG hay thậm chí chỉ mới tiếp xúc với thể loại JRPG. Hãy cùng lên đường với Raidou Kuzunoha !

---T.Okazaki---


PlayStation 2
NTSC U/C
SHADOW
OF THE
COLOSSUS
TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB
SONY
COMPUTER

Tạp chí Tin Học * INFO

Shadow of the Colossus

Sản xuất : Team Ico
Phát hành : SCE
Thể loại : Phiêu lưu-Hành động
Ngày phát hành : 18-10-2005
Hệ máy : Playstation 2

Thể loại game phiêu lưu đã chờ đợi một thời gian dài những tựa game đặc sắc từ khi ICO kết thúc. Sự xuất hiện của SOTC vào lúc này đã thổi 1 luồng gió mới cho thể loại từ lâu đã nguội lạnh trên PS2. Những con quái vật to lớn như những tòa tháp với những cái bóng của mình phủ khắp mặt đất, và điểm này phảng phất nhiều chi tiết giống với ICO. Một cậu bé lang thang mang theo bên mình một người con gái, không ai biết quan hệ giữa 2 người nhưng chắc chắn đó không phải là một quan hệ tầm thường để chàng trai của chúng ta phải liều mình đấu với bọn colossus nhằm hồi sinh cho người con gái ấy. Một câu chuyện rất cảm động như thế nhưng kết thúc của nó lại vô cùng đau lòng mà hầu hết các gamer đều cảm thấy ức chế khi khoảng thời gian bỏ ra để giành giật mạng sống từng phút, từng giây với những gã khổng lồ này đổi lại là một kết quả không như mong muốn.

Với Shadow of the Colossus, bạn sẽ vào vai một chàng chiến binh trẻ tuổi mang theo tình yêu đã mất của anh ấy đến 1 ngôi đền với hy vọng có thể tái sinh sự sống cho cô gái. Cách duy nhất để cứu cô ấy là hủy diệt 16 pho tượng thú khổng lồ hiện diện ở những vùng đất khác nhau bao quanh ngôi đền. Đó là những gì bạn có thể biết về cuộc hành trình vừa mới bắt đầu của bạn, và nó cũng là tất cả những điều bạn cần biết.

Công việc duy nhất của bạn lúc này là hạ gục những tên colossus đó. To lớn, huênh hoang, chúng là những ngôi sao chính trong cuộc trình diễn cuộc chiến của bạn. Gameplay của SOTC gồm 2 phần. Bạn rời khỏi ngôi đền trong hành trình tìm kiếm tên colossus kế tiếp (dưới sự chỉ dẫn của giọng nói kỳ bí), và khi tìm được những con thú đó, bạn thu hút sự chú ý của chúng để tìm điểm yếu giết chúng. Khi giết được 1 colossus, tinh chất của chúng sẽ mang bạn trở lại ngôi đền trong sự mơ hồ. Quá trình này sẽ lặp lại đến khi bạn giết hết tất cả các con colossus.

Nhà sản xuất có thể tăng độ dài lên gấp hai hay thậm chí gấp ba lần bằng việc sắp đặt hàng trăm tên lính tép riu giữa cuộc hành trình của bạn tới mục tiêu cuối cùng. Nhưng điều đó chỉ làm loãng đi cảm giác hưng phấn trong cuộc chiến giữa bạn với

kẻ thù chính là những con quái thú to như nhà lầu hàng trăm tầng và rung chuyển dữ dội theo mỗi bước chân. Trang bị cho bạn qua các trận chiến là căn bản và không thay đổi. Bạn sẽ song hành với chú ngựa cũng là người bạn đáng tin cậy cùng 1 thanh đoản kiếm và cung tên, xuyên suốt nhiệm vụ cho đến khi kết thúc. Thanh kiếm còn được xem như là 1 loại la bàn. Khi bạn cầm nó giơ lên cao dưới ánh nắng mặt trời, nó sẽ phản chiếu những tia sáng và hội tụ tại 1 điểm khi quay đúng vị trí nơi quái thú cư ngụ. Mỗi khi bạn xác định được nơi đến, sẽ tương đối đơn giản cho việc lần ra dấu vết. Tuy nhiên, để đi đến được địa điểm có Colossus hiện diện, bạn có thể sẽ phải leo trèo qua những hèm núi, rừng rậm đầy chông gai hay có thể chỉ là cưỡi ngựa xuyên qua thảo nguyên mênh mông tít tắp.

Nhưng đó chưa phải là tất cả, thử thách thật sự của game là làm thế nào để diệt được colossus, mà mỗi con lại có cách giết riêng và duy nhất. Kiếm và cung là 2 vũ khí tuyệt đối cần thiết trong mọi trường hợp, nhưng vũ khí quan trọng nhất của bạn lại là sự hiểu biết. Bạn cần nghĩ ra những giải pháp thích hợp nhất. Thực tế, hầu hết cảm giác mà SOTC mang lại giống như những câu đố đưa ra để ta suy nghĩ lời giải dưới dạng 1 game hành động hoặc phiêu lưu, và ta phải vận dụng đầu óc, kết hợp những điều kiện sẵn có giữa môi trường và vũ khí để tìm cách leo lên mình chúng, tìm đến điểm yếu của chúng là những vùng phát sáng mà đâm kiếm vào, lúc đó bạn sẽ hạ được con thú một cách nhanh nhất.

Trận chiến với colossus làm bạn cảm thấy hưng phấn và kích thích, được sắp đặt một cách khéo léo, trình tự trong game. Mỗi Colossus một vẻ, có thể có con to cao như những tòa nhà chọc trời, bay lượn trên không trung hay thậm chí chỉ có kích thước bằng...một con bò. Mỗi Colossus là một kiểu thiết kế độc nhất và tỷ mỹ đến từng chi tiết của nhà làm game. Sẽ không có hai trận chiến giống nhau về đường lối, mưu mẹo khi giết chúng.

Điểm tương đồng duy nhất giữa các con colossus có lẽ là điểm yếu của chúng, mà mỗi điểm đều nằm ở những vị trí cao nhất trên người chúng buộc bạn phải leo tới. Chúng sẽ lắc mình nhanh, dữ dội như 1 cố gắng để loại bỏ bạn ra khỏi người chúng. Lúc ấy bạn sẽ tốn ít thời gian bám lấy chúng, và điều này tốt hơn việc bạn liều mạng đánh chúng. Điều ko hợp lý lắm là khi bạn bị rơi từ độ cao của tòa nhà chọc trời xuống đất thì bạn chỉ mất một lượng máu đáng kể, sau đó phải tìm mọi cách leo trở lại như một quy định bắt buộc. Nỗi sợ bị văng xuống đất có thể cảm nhận được trong khoảng thời gian bạn ở trên người chúng cho đến khi bạn hạ chúng ngã xuống đất. Cách điều khiển của game ko dễ dàng và chính xác lắm đối với người mới làm quen, có thể giống như God of War, và bạn

TapChiTinHoc.Info

phải tốn thời gian vì nó để thực hiện thuần thục các thao tác leo và nhảy. Cảm giác hồi hợp khi tìm cách leo lên mình chúng, hay toát mồ hôi sau mỗi cú vung búa như trời giáng, phấn khích khi bám được lên người chúng hay chú tâm khi tiếp cận điểm yếu ... Đó là những cảm giác mà các trận chiến trong game sẽ đem lại cho bạn, chỉ những người nào đã từng chơi qua mới cảm nhận đầy đủ được.

Bản anh hùng ca này còn phản ánh khía cạnh đạo đức. Có một số con colossus ko được kể đến vì chúng rất hiền. Những con đánh bạn trong tầm nhìn của chúng chỉ là thiểu số, còn lại hầu hết các con thú chú ý đến bạn chỉ vì sự tò mò hay thậm chí dửng dưng, không thèm quan tâm khi bạn đến nơi ở của chúng. Nhiều hơn, trò chơi còn đem đến cho bạn cảm giác thương cảm khi các con thú to lớn bị hạ gục xuống đất. Chúng có thể được xem là nạn nhân trong việc hòan thành nhiệm vụ của bạn, hay nói rõ hơn là mục đích của bạn và người ta có thể thấy rằng đó chỉ là sự ích kỷ - một sự ích kỷ vì lợi ích cá nhân. Dù câu chuyện ko phát triển sâu sắc cho đến lúc kết thúc game, nhưng có lẽ bạn cũng vẫn muốn biết chính xác anh chàng ngu ngốc trong cuộc phiêu lưu này là ai.

Chuyển động của nhân vật chỉ có thể dùng hai từ: xuất sắc. Chàng

chiến binh ko may của chúng ta chỉ là người bình thường, hơi vụng về và ko mấy tự tin vào chính bản thân mình. Anh ta sẽ hơi sẩy chân sau mỗi bước nhảy dài, leo lên mình kẻ địch một cách ngượng nghịu, lúng túng, đạp chân lung tung như một tay leo núi nghiệp dư. Khi cưỡi ngựa thì di chuyển cũng có chiều hướng như thế, dù phi nước đại, nước kiệu... kiểu nào động tác cũng hoàn mỹ như 1 con ngựa thật. Về các con colossus thì chúng được thiết kế theo một khuôn phổ biến, nhưng chia thành nhiều nhánh phân bố trên các vùng lãnh thổ khác nhau (cùng 1 loài nhưng lại ko ở cùng 1 nơi). Một số con có hình dáng như vượn người hoang dã, trong khi số khác mang đặc trưng của một loài động vật riêng biệt. Nói chung tất cả các con thú ta đều có thể nhận biết được nguồn gốc của chúng (trừ con cuối bắn tên lửa ầm ầm tui đành bó tay). Những bước di chuyển nặng nề, chậm chạp và sự rung chuyển của mặt đất hoàn toàn phù hợp với sức nặng và kích thước vĩ đại của chúng.

Trò chơi đã cố gắng tạo ra những con thú mang phong cách khác thường như trang bị những công nghệ kỹ thuật hiện đại cho chúng, những tia laze hay những quả tên lửa với sức tàn phá khủng khiếp nhưng thật ra, điều đó chỉ gây thêm sự thất vọng hơn là thú vị. Góc quay camera có chút không ổn định trong khi bạn đang leo lên mình con thú dù bạn đã giữ nút L1 để hướng góc nhìn về nó nhằm giảm bớt sự khó chịu của camera. Tỷ lệ khung hình thấp cũng đôi lúc chống lại bạn vì cử động bị mờ, không rõ nét, làm cảnh vật hiện ra ko được mượt mà.

Thế giới mà bạn đang khám phá là khung cảnh thiên nhiên hoang dã vì vậy âm thanh đặc trưng chỉ phảng phất tiếng gió và nước. Gió khi bạn phi ngựa, trên các vùng núi cao... hòa cùng tiếng suối chảy róc rách, sóng gợn mặt hồ... tạo nên dàn giao hưởng đậm chất thiên nhiên. Tất nhiên đó

TapChiTinHoc *INFO

là khi bạn đi ngao du sơn thủy, còn lúc đối đầu với boss bạn sẽ nghe được âm nhạc truyền đạt với những giai điệu tùy theo tình thế, những giai điệu phấn khích khi các con thú tiêu diệt bạn hay đơn giản chỉ là những giai điệu mang âm hưởng hòa bình, hay khi chọc tức con thú, leo lên mình chúng... bạn sẽ nghe thấy những âm thanh to lên hoàn toàn làm nổi bậc tình trạng căng thẳng và sự kích thích của trận chiến. SOTC còn sử dụng những lời nói hư cấu, nghe như từ thế giới bên kia vọng lại trong suốt cuộc hành trình, nhằm làm thích hợp diễn tiến của game.

Trò chơi hơi ngắn và ko có giá trị chơi lại, mặc dù bạn sẽ tìm thêm được những bí mật mới, nhưng hầu hết đều ko gây sự ngạc nhiên. Bạn có thể hòan thành câu chuyện chính trong khỏang từ 10h – 12h, và khi bạn biết được cách tiêu diệt 1 con colossus, bạn sẽ thấy nó hòan toàn khác biệt ở mỗi con. Có thể ví SOTC là sân khấu trình diễn , các con colossus là những vật trưng bày và bạn là người nghệ sỹ. Sẽ ko có bất kỳ game nào giống như vậy trên PS2 hay bất cứ hệ máy nào sẽ tạo cho bạn cảm giác như khi bạn chơi SOTC.

---N8---

© Copyright Games Workshop Limited 2008. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license by Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.

REIGN OF

Năm 2008 vừa qua được xem là năm bùng nổ của những tựa game MMO, điều này chứng tỏ rằng thế giới Game Online đang phát triển mạnh mẽ không ngừng. Nếu như những năm cuối thế kỷ 20, đầu thế kỷ 21 là thời kỳ tung hoành của nhiều tựa game 2D thì giờ đây với sức mạnh của công nghệ, game thủ ngày càng có nhiều cơ hội hơn để thưởng thức những tựa game 3D với chất lượng đồ họa tuyệt đỉnh như Lineage II, Granado Espada, Age of Conan,...và sắp tới đây là những Etropia Universe, Blue Mars, Guilwars 2, Aion, Blade and Soul. Tựa game mà tôi muốn nhắc tới đây có lẽ cũng không là một ngoại lệ - Reign of Revolution.

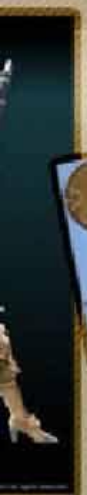
Mặc dù đã ra đời cách đây đã 2 năm, nhưng Reign of Revolution (R2) được đánh giá là một trong những game MMORPG 3D có đồ họa xuất sắc thuộc vào hàng bậc nhất hiện nay. R2 do NHN Games - hãng sản xuất game nổi tiếng của Hàn Quốc phát triển, cốt truyện của trò chơi xoáy sâu vào cuộc chiến giữa các thế lực với nhau nhằm thực hiện tham vọng bá chủ thiên hạ, qua đó game đề cao tính chiến đấu và tinh thần đồng đội thông qua những trận chiến PvP nảy lửa mà hiếm MMORPG nào có được. Trong R2, cảnh vật được thiết kế khá đẹp mắt, mô hình nhân vật được xây dựng cũng rất chi tiết, hiệu ứng ánh sáng, âm thanh, làn nước cũng như các công trình kiến trúc đều được đội ngũ phát triển chân thực hóa đến từng chi tiết thông qua công nghệ đổ bóng self-shadow, giúp người chơi có một cái nhìn rõ nét và cảm nhận sâu sắc về hình ảnh của game. Nhân vật được tạo hình khá đẹp, trang phục và công trình trong game đều được thiết kế theo phong cách fantasy, hòa quyện với một chút gì đó mang nét văn hóa Châu Âu thời trung cổ. Nếu như bạn đã từng thưởng thức qua MMORPG kinh điển Lineage II hay Granado Espada - tựa game xuất sắc nhất Hàn Quốc năm 2006 thì có lẽ sẽ bắt gặp cảm giác quen thuộc này trong những bộ trang phục vừa sang trọng, vừa quý phái của R2 hay qua những tòa thành, kiến trúc nguy nga tráng lệ.

R2 REVOLUTION

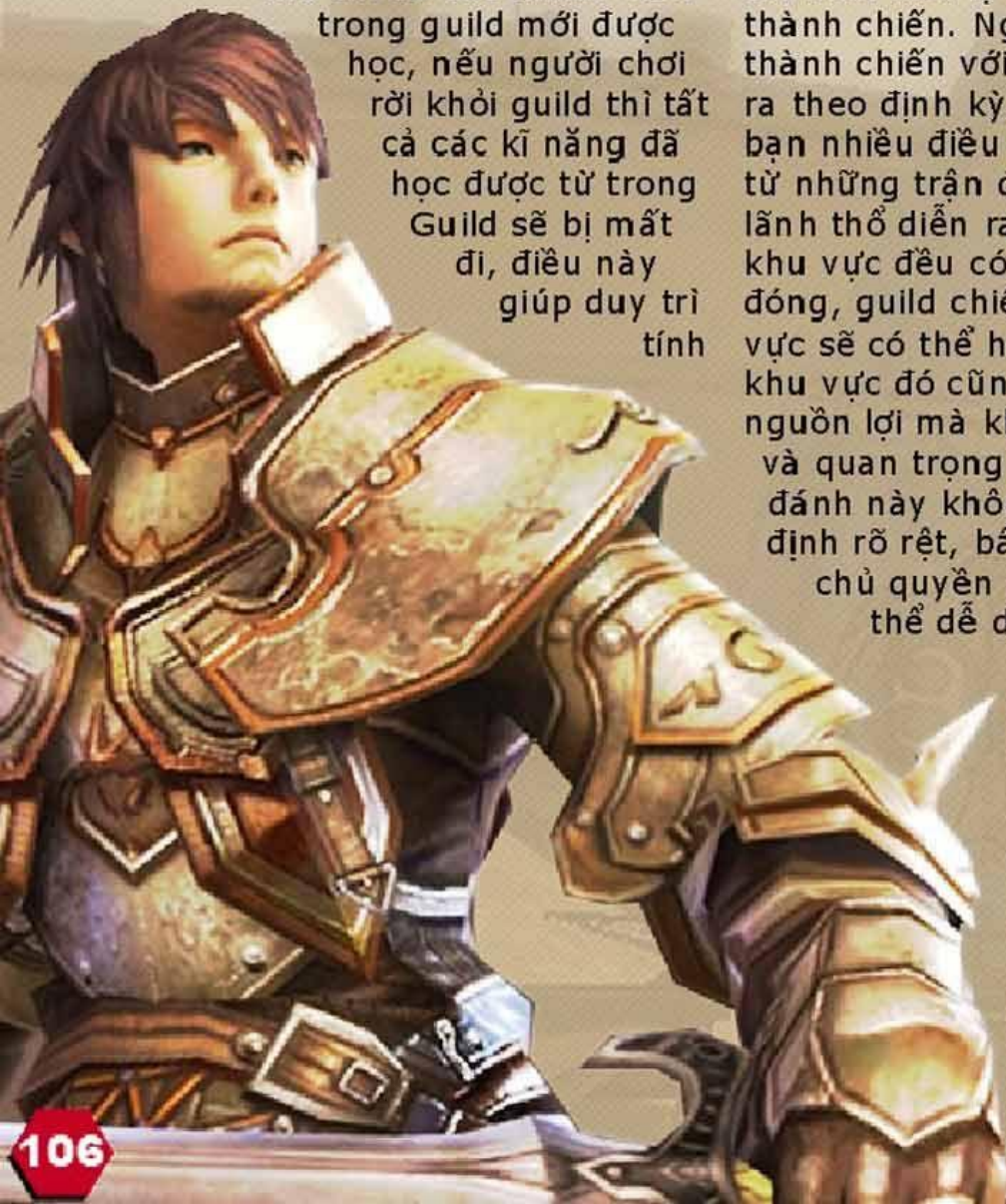
Cũng giống như nhiều tựa game MMORPG khác, ở R2 hội tụ đầy đủ những yếu tố quen thuộc đã làm nên sự thành công của các dòng game thuộc thể loại này: giao diện cơ bản, phím tắt dễ dùng, những ô chứa skill, HP/MP bar, di chuyển bằng phím WASD hoặc bằng những thao tác click chuột quen thuộc, hệ thống trang bị, vật phẩm phong phú và đa dạng,...v..v...Vậy điều gì tạo nên sự hấp dẫn ở Reign of Revolution mà nhiều game khác không có được ?

Có lẽ một trong những chức năng khá thú vị trong R2 chính là khả năng biến hình thành quái vật (Monster Transformation), thông qua NPC hoặc bằng cách sử dụng item, nhân vật sẽ biến hình thành một quái vật bất kỳ, có thể mạnh hoặc yếu, tuy nhiên vẫn có những item đặc biệt giúp người chơi biến thành monster theo ý muốn của mình. Chính đặc điểm này giúp gameplay của R2 trở nên đa dạng, đặc sắc và phong phú hơn so với nhiều game khác.

Điều tạo nên sự khác biệt lớn nữa mà R2 có được chính là ở hệ thống PvP. Game không quá đề cao yêu cầu level, nhưng đòi hỏi người chơi cần phải có trang bị và kỹ năng nhân vật thật tốt, potion, doping, thuốc lắc được chuẩn bị chu đáo và đầy đủ, kết hợp với khả năng, trình độ PvP của mỗi cá nhân - tất cả sẽ mang đến chiến thắng cho bạn. Và bạn nên nhớ rằng tỉ lệ "rớt đồ" của nhân vật khá cao, nếu đang ở trạng thái PK thì tỉ lệ này sẽ tăng cao hơn nữa, và



như thế vậy chỉ cần không cẩn thận để nhân vật bị "tử eo", số trang bị mà bạn mất đi sẽ không ít đâu. Hơn nữa, R2 có gameplay mang đậm chất hành động và rất đề cao tinh thần đồng đội, điều này thể hiện rõ ở hệ thống Guild/Clan và công thành chiến trong game. Nhiều tựa game MMORPG như Aion cho phép người chơi lập guild từ cấp độ level khá thấp và ở R2 cũng vậy - việc lập guild tương đối dễ dàng khi chỉ yêu cầu cấp độ tối thiểu là 10, tuy nhiên sự phát triển lớn mạnh của guild lại phụ thuộc vào toàn bộ các thành viên, có các kỹ năng riêng mà chỉ có các thành viên trong guild mới được học, nếu người chơi rời khỏi guild thì tất cả các kĩ năng đã học được từ trong Guild sẽ bị mất đi, điều này giúp duy trì tính bền vững và sự đoàn kết giữa các thành viên trong guild. Do đó bạn sẽ phải suy nghĩ hết sức cẩn thận khi quyết định có rời guild mà mình đã từng gắn bó hay không.



Thật đáng tiếc nếu như bạn chưa từng trải nghiệm qua Lineage II và tham gia những trận công thành chiến (Castle Siege) trong game - điểm sáng mà nhiều tựa game MMORPG khác phải học hỏi theo. Tuy không thực sự chân thực và hoành tráng như Lineage II, nhưng R2 cũng mang đến cho bạn một cảm giác đặc biệt, một cái nhìn mới lạ về những trận công thành chiến. Ngoài những trận công thành chiến với qui mô lớn diễn ra theo định kỳ, R2 mang đến cho bạn nhiều điều bất ngờ khá thú vị từ những trận đánh chiếm khu vực lãnh thổ diễn ra hằng ngày, mỗi khu vực đều có khả năng bị chiếm đóng, guild chiếm đóng các khu vực sẽ có thể học các kĩ năng của khu vực đó cũng như thu hoạch các nguồn lợi mà khu vực đó mang đến, và quan trọng hơn hết, những trận đánh này không có thời gian quy định rõ rệt, bất kỳ lúc nào khu vực chủ quyền của guild bạn đều có thể dễ dàng bị chiếm đóng bởi các cuộc đột kích bất ngờ, cho dù ban ngày hay....ban đêm - đúng như slogan mà game mang lại : "No Rules, Just Power". Thích là đánh ! Chính điều đó khiến thế giới trong R2 trở nên khốc liệt và đầy

tính cạnh tranh, muốn tồn tại trong thế giới này, bạn cần phải gắn kết mình với một cộng đồng lớn mạnh, bởi lẽ chiến trường trong R2 luôn diễn ra dồn dập, liên tục không ngừng nghỉ với cả vạn người tham gia.

Nếu cảm thấy hứng thú tựa game này, bạn có thể tham gia vào server R2 Đài Loan tại địa chỉ sau : http://www.r2online.com.tw/. Tốc độ đường truyền tương đối khá ổn định, giúp bạn có thể trải nghiệm được tinh túy của game.

---NamCungHuy---

Sản xuất : NHN Games
Phát hành : Taiwan Index
Thể loại : MMORPG
Ngôn ngữ : Tiếng Trung
Tình trạng : Miễn phí.

ATLANT

Atlantica Online (AO) có cốt truyện mô phỏng theo những câu chuyện cổ tích dân gian và truyền thuyết mà người xưa để lại. Ngày nay những điều viễn vông như trở thành một ngư dân để có thể xuống thăm long cung hay quay trở lại quá khứ để xem Vạn Lý Trường Thành lúc mới được xây hoàn toàn là điều không tưởng. Với AO, một sản phẩm game trực tuyến "Made in Korean" của hãng NDOORS, lịch sử cả thế giới hầu như đều nằm trong tầm tay của bạn. Game đã bước vào giai đoạn Open Beta và được xem là một trong những tựa game MMORPG F2P đáng để chơi nhất vào thời điểm hiện tại.

Sự khởi đầu

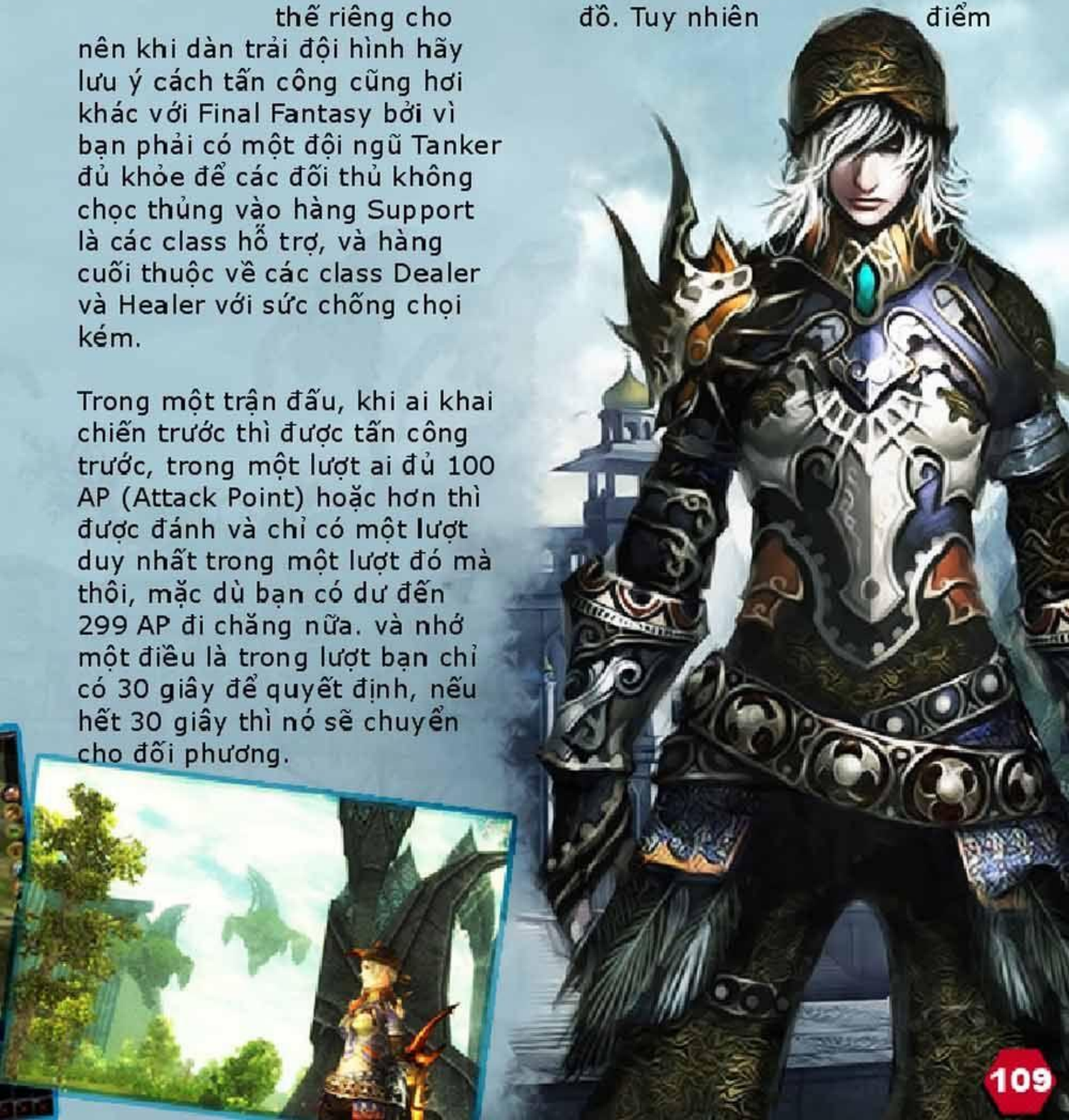
AO là một game online thể loại nhập vai chiến đấu thời gian thực (MMORPG Turn Base Strategy) được thiết kế với những nhân vật và môi trường 3D tuyệt đẹp. Câu chuyện của AO xoay quanh lịch sử của đại lục Atlantis, đại lục này đã từng một thời huy hoàng sau đó đã bị suy sụp một cách thần bí. Để cứu lấy thế giới, các bạn phải truy tìm lục địa đã bị mất tích hàng ngàn năm mang tên Atlantis này. Cuộc hành trình khám phá sẽ đưa các bạn đặt chân đến những vùng đất từ khắp nơi trên Trái Đất, bao gồm cả những kỳ quan thiên nhiên hùng vĩ cổ đại như Vườn treo Babylon, những Kim Tự Tháp linh thiêng của Ai Cập hay Vạn Lý Trường Thành đến từ Trung Hoa Đại Lục. Bên cạnh đó các bạn sẽ phải băng ngang dọc Trái Đất từ đền thần Angkor Wat cho đến Lâu Đài Brian để khám phá ra những manh mối mà nó sẽ khiến cho cuộc hành trình phiêu lưu của các bạn càng kỳ bí và thú vị hơn. (Nếu quan sát kỹ bản đồ bạn sẽ thấy khu vực Đông Nam Á và nhìn rõ thủ đô Hà Nội của nước ta)

Những phong cách riêng

Game có lối đánh theo lượt, giống phong cách cổ điển của thể loại RPG Japan mà điển hình là dòng game Final Fantasy, tuy nhiên chiến thuật ở đây là bạn phải có team của riêng mình, mỗi class có ưu thế riêng cho nên khi dàn trải đội hình hãy lưu ý cách tấn công cũng hơi khác với Final Fantasy bởi vì bạn phải có một đội ngũ Tanker đủ khỏe để các đối thủ không chọc thủng vào hàng Support là các class hỗ trợ, và hàng cuối thuộc về các class Dealer và Healer với sức chống chọi kém.

Trong một trận đấu, khi ai khai chiến trước thì được tấn công trước, trong một lượt ai đủ 100 AP (Attack Point) hoặc hơn thì được đánh và chỉ có một lượt duy nhất trong một lượt đó mà thôi, mặc dù bạn có dư đến 299 AP đi chăng nữa. và nhớ một điều là trong lượt bạn chỉ có 30 giây để quyết định, nếu hết 30 giây thì nó sẽ chuyển cho đối phương.

Tính năng Enchant Item giúp bạn nâng cấp đồ một cách tự động (hai món giống nhau sẽ được cộng thêm một cấp, nếu may mắn bạn dược cộng hai hoặc ba). Hệ thống buôn bán - giao dịch - kí gửi cũng được thông qua hệ thống Market cho nên bạn chả cần ngồi treo shop cả ngày mới bán được đồ. Tuy nhiên điểm



yếu cũng nằm ở đây bởi vì trong AO sẽ không có Shop để cho bạn "phi" ngay những món mình không cần thiết khi bạn cần gấp một số tiền nào đó mà không thể bán ngay món đồ đó được, chỉ có cách là vất chúng đi.

Ngoài ra game còn có các hệ thống đặc biệt như khả năng auto-move để trả Quest, Teleport, Giải đấu Free League (PvP), Dungeon thu phục Mercenarys (lính đánh thuê) (chơi game bạn không bao giờ đơn độc một mình, mà luôn luôn có những đồng đội kề vai sát cánh cùng bạn trên mọi nẻo đường). Nhìn chung rate EXP trong AO khá cao, do đó việc lên level cũng khá nhanh chóng, mặc dù mới Open Beta được có vỏn vẹn hai tháng nay thôi mà trên khắp các máy chủ đều xuất hiện các nhân vật 8x, 9x rồi. Cho nên bạn khỏi cần quan tâm về vấn đề cày cuốc khi thời gian rảnh của bạn không nhiều. Còn nếu chơi game lâu bạn cảm thấy chán ? Vậy thì hãy thử du lịch vòng quanh thế giới Atlantica xem, biết bao điều thú vị đang chờ đón bạn.

Âm Thanh

Nhạc nền của AO là những bản nhạc được phối theo dạng Rock pha trộn với Pop, mang không khí hào hùng như giai điệu khá dễ nghe, nó làm nhớ lại kỉ niệm ngày nào khi thưởng thức những bản nhạc của loạt game Final Fantasy, ngoài ra bạn còn nghe được cả tiếng NPC nói chuyện, tiếng reo hò và cả của Mecrenarys nữa.

GameTester Group

Game cung cấp cho bạn 7 class với nhiều nghề nghiệp khác nhau, việc build team phụ thuộc chủ ý vào người chơi cũng như đặc điểm mạnh yếu kết hợp với nhau giữa các class :

+ Staff: Được xem là nuker chính trong game, và bạn cũng biết rằng 2 chữ "NUKER" được khẳng định bằng sức mạnh như thế nào rồi đấy, rất đáng gờm nếu trong nhóm của bạn có một nuker với sức sát thương kinh khủng.

+ Sword: Tanker chính của mọi cuộc chiến đánh đơn lẻ cùng sát thương gây ra cực lớn, Flame Sword là một trong những skill mạnh nhất của AO.

+ Bow: Là những xạ thủ thiện xạ thứ thiệt, là nỗi sợ hãi của các nuker vì bow có thể đánh thẳng vào bất kì ai mà không cần phá hỏng đội ngũ tanker.

+ Gunner: Cũng giống như Bow nhưng yếu hơn về mặt thể chất, bù lại Gunner có khả năng bắn xuyên qua nhiều đối thủ.

+ Spearman: Là những nhân vật có khả năng gây sát thương lớn bằng những cú tấn công chọc xuyên hàng dọc gây hỗn loạn đội hình đối phương, mặc dù có khả năng kháng cự kém nhưng các Spearman có thể ra đòn Multi-hit và độ trí mạng cao, hiểm hóc không kém gì Swordman.

+ Axe: Giống như Sword nhưng khi ra đòn Axe có khả năng tấn công theo hàng ngang.

TapChiTinHoc.INFO

Sản xuất : Goldcool Games
Phát hành : Ingle Games Ltd.
Thể loại : MMORPG
Tình trạng : Open Beta

Vùng đất huyền thoại nơi cuộc chiến của các vị vua của các vương quốc sau hàng nghìn năm lắng động đã bị The King of Devil (Quỷ Vương) ngự trị với chiến tranh và lòng thù hận lan đầy khắp vương quốc , thần dân của vùng đất huyền thoại đang rất tuyệt vọng và đứng trước bờ vực của sự tuyệt chủng . Trong lúc này họ cầu mong sự xuất hiện và đấu tranh của những chiến binh phép thuật đến giải cứu và đem lại sự tự do , thịnh vương cho vùng đất huyền thoại này.....

Magic Word Online là một thể loại game 2D rất hấp dẫn từ lúc bước vào, gamer sẽ bắt đầu chinh phục vùng đất từ một khu rừng với nhưng hấp dẫn và cạm bây đang chờ đợi phía trước. Cách tốt nhất để gamer di chuyển là nhìn vào bản đồ , bản đồ game Magic Word có tính năng tìm tọa độ và tự động di chuyển theo đúng tọa đồ mà gamer tìm và clik vào thay vì phải nhấp chuột di chuyển liên tục .

Magic Word Online có hệ thống nhiệm vụ chính tuyến cũng như phụ tuyến hàng ngày rất hấp dẫn như bao nhiêu thể loại game online khác , bí quyết giúp các bạn nhan chóng lên lever ngoài traing là nhận những nhiệm vụ với phần thưởng là EXP và một số item đáng giá khác dành cho các bạn tùy theo nhiệm vụ bạn nhận và cũng tùy theo lever nữa .1 Char trong gamer 13 class ,game có 4 char tất cả và mỗi

char có 13 class khác nhau từ cao đến thấp , với 13 class khác nhau luôn có sự phân loại riêng biệt. Game có đến 52 dòng skill tất cả và mỗi dòng của nó lại phân biệt khác skills nên gamer sẽ ko thấy trùng skill giữa các nhân vật với nhau . Gamer khi bước vào Magic Word sẽ phải lựa chọn 2 Phe khác nhau để phục tùng , một phe là Dynasty và phe kia là Empire . Vào mỗi ngày cứ đúng 1 thời điểm nào đó thì hai phe lại War Nation với nhau và bạn cũng có thể Pk lẫn nhau với tính năng Pk tự do hoặc Pk theo tổ đội sau khi pt , khi đối phương chết thì bạn có khả năng nhặt được các vật phẩn có trong trang bị của đối phương .

Magic Word còn phục vụ tính năng auto trực tiếp nhằm tránh sự nhàm chán cho gamer với việc dùng auto thay vì phải ngồi clik chuột để traing lever , có lẽ nhà sản xuất sợ bị hack , bug , auto dẫn đến hiện tượng lạm phát trong game và nãy sinh các lỗi cho sever .

Gamer có thể tìm thấy nơi thích hợp để lựa quái traing và làm nhiệm vụ , hệ thống trang bị vũ khí và trang bị trên cơ thể có thể nâng cấp tùy theo lever , tiền và một số chỉ số khác đối .

Game có tính năng công thành chiến , xây thành và mua nhà riêng cho mình , trong thành thị của gamer , gamer có thể trang bị cho mình những chiến xa và vũ khí tối tấn cũng như thu nhận một lượng lớn quân số , gamer sẽ thỏa sức mà trang trí thành theo ý thích của mình , magic world online còn có tính năng xây nhà cho riêng mình với những trang thiết bị độc đáo .

Với hệ thống thú nuôi khá thú vị và hao hao giống với game Phong Thần của Cty

Vinagame thì các thú cưng của bạn cũng có khả năng thanh lý đồ , nhặt hoặc làm vui lòng bạn và nên nhớ phải cho thú cưng của bạn ăn đó nhé .

Đều đặc biệt là gamer có tính năng chat và xem wedcam trực tiếp như một chương trình y!h thực thụ .

Game có những lỗi làm người chơi khó chịu nhất là âm thanh của game , rất nhàm chán và nhiều lúc còn gây ồn cho gamer khi đang chat , hình ảnh 2,5D khá sống động nhưng đôi khi lại gặp lỗi .

GameTester Group

Tính năng độc đáo :

* Nâng cấp vũ khí .
* Mẫu đề nghị mời bạn bè chơi trực tuyến thật lãng mạng với những biểu tượng cảm xúc trong khung chat .
* Chức năng Nuôi thú độc đáo .
* Liên tục cập nhất các tính năng và trang bị mới nhất .
* Hệ thống party và những quyền lợi cho trưởng nhóm .
* Quyền lực và những tham vọng xưng Vương có thể thành hiện thực .
* 7 kỹ năng sống đặc biệt dành cho nhân vật .
* 52 class khác nhau và không nhân vật nào giống nhân vật nào .
* Tính năng xây dự thành thị , xây nhà cho riêng mình và tính năng công thành chiến .
* Tính năng chat webcam như một chương trình Y!H thực thụ trong game .
* Tính năng đám cưới và li dị .
* Tính năng Pk tự do và Pk tổ đội .

TapChiTinHoc * INFO

THỊ TRƯỜNG GAME ONLINE V

2008 - Một năm nhìn lại

Cuối năm 2008 hứa hẹn nhiều sự khởi sắc từ làng game Online ở Việt khi thị trường game chứng kiến sự ra mắt của hai công ty mới:

VTCz.one cái tên có lẽ vừa xa cũng vừa rất gần với game thủ Việt Nam khi trong suốt 2 năm trời thương hiệu Audition do VTC Game (1 bộ phận của tổng công ty truyền thông đa phương tiện VTC) làm mưa làm gió và chỉ xếp thứ hai về mặt doanh thu và cả thương hiệu sau "ông hoàng" VinaGame. Được hậu thuẫn từ một công ty game rất có tên tuổi trên thị trường Đông Nam Á là Cubizone (Cubinet Interactive) và nắm trong tay 3 thương hiệu game do nhà sản xuất Bejing Perfect World công ty được xem là hàng đầu tại Trung Quốc gồm : Qworld (Xứ sở thần tiên) và hai tựa game đang rất được game thủ Việt Nam chào đón là Tru Tiên và Xích Bích Online. Tuy Qworld chưa thật sự làm mưa làm gió tại thị trường Việt Nam, nhưng hai game còn lại đủ sức để VTCz.one là cái tên sẽ được nhắc nhiều tới trong năm sau.

Cái tên còn lại là NCS Media, một liên doanh Việt - Nhật, đứng đằng sau là công ty chuyên gia công phần mềm khá nổi tiếng NCS. Thế mạnh của NCS đến từ nhiều phía khi năm vừa qua họ ra mắt sản phẩm Đại Chiến Xích Bích khá đình đám (đặc biệt tại Isagaf 2008). Nhiều nguồn tin cho thấy trong đầu năm nay NCS Media sẽ đầu tư vào một game Casual khá đình đám với chủ đề trượt Patin .

Nhắc đến tên thị trường game Online không thể không nhắc đến "Tứ Trụ" của làng game tại Việt Nam bao gồm các tên tuổi đã thành danh và

ẾT NĂM 2008 : MỘT NĂM NHÌN LẠI

có chỗ đứng trong lòng những game thủ game Online như: Vinagame, VTC Game, FPT Online, Asiasoft.

Đứng đầu bảng và là cây "trụ" lớn nhất không ai khác là đại gia VinaGame, một năm với nhiều biến cố và các game của VinaGame lần lược được tung ra thị trường : Biệt Đội Thần Tốc, Hotstep, Nấm lùn và chủ lực Chinh Đồ. Trong năm 2008 chứng kiến khá nhiều game do VinaGame phát hành trong đó nổi bật và có lẽ đình đám hơn cả là Chinh Đồ: một trong những game được xem như thành công nhất tại thị trường Trung Quốc dưới bàn tay của Tỷ Phú Sử Ngọc Trụ . Có lẽ mong muốn đạt được những thành công rực rỡ như tại thị trường Trung Quốc nên VinaGame đã áp dụng hầu như tất cả các "Tuyệt Chiêu" mà Sử Ngọc Trụ đã dùng với thị trường Trung Quốc nhằm thu hút người chơi tại Việt Nam. Tuy nhiên cho đến nay sự thành công thật sự của Chinh Đồ vẫn là một dấu ? lớn cho các nhà quản trị của VinaGame và các chuyên gia phân tích thị trường, khi mà chính Chinh Đồ chưa thể vượt qua được cả đàn anh của mình Võ Lâm Truyền Kỳ về mặt người chơi và cả doanh thu tính cho tới thời điểm hiện tại. Một chủ lực khác của VinaGame là Thuận Thiên Kiếm giới thiệu từ quý I năm 2008 nhưng sau nhiều lần dời ngày chính thức phát hành cho đến tận thời điểm này số phận của game online được mệnh danh là game Thuần Việt đầu tiên của Việt Nam cũng là một dấu ? lớn. Liệu VinaGame có tiếp tục duy trì cái ngôi đầu bảng trong năm tới đây nữa hay không ?

Xếp thứ hai không ai khác là VTC Game với bà hoàng Auditon và anh "lính trẻ" Đột Kích. Có lẽ cái tên "Đột Kích" được VTC Game đặt cho

game bắn súng Cross Fire là rất phù hợp vì trong năm 2008 ngay khi ra mắt Cross Fire đã hầu như "Đột kích" ở tất cả các dịch vụ game online từ thành thị đến nông thôn và nói không ngoa thì Cross Fire đã chính thức tuyên bố thắng trận trong cuộc đấu súng tay ba khá đình đám trong đầu năm với SA của VinaGame và SF của FPT. Tuy không quá đình đám và khá già nua so với sự ra mắt của Hotstep (VinaGame) nhưng Audition vẫn khẳng định được chỗ đứng của mình trong lòng Game Thủ Việt Nam có lẽ vì lối chơi gần gũi và lại một năm nữa Audition vẫn là "bà hoàng" của làng game Causual tại Việt Nam. Cuối năm 2008 thị trường game Online tại VN chứng kiến thêm một trong những thương hiệu game đình đám nhất trên thế giới dược VTC Game phát hành đó chính là Fifa Online 2 . Liệu VTC là thương hiệu có thể bùng nổ trong năm tới hay không, những gì họ đang làm có thể phần nào khẳng định câu trả lời đó.

FPT Online, không quá đình đám phô trương và cũng không có trong tay nhiều sản phẩm game như VinaGame hay có nhiều đầu game thành công như VTC Game, nhưng FPT Online của năm 2008 là một năm hoàn toàn tươi sáng hơn với nhiều cơ hội hơn và thành công hơn. Dù game bắn súng SF của FPT ra sớm hơn hai game còn lại nhưng có lẽ lối chơi không phù hợp và nhất là không giống với tưởng đài CS như CF của VTC nên SF thu được số lượng thành viên không cao như mong muốn, tuy nhiên FPT Online hoàn toàn có thể tự hào khi Thiên Long Bát Bộ game được xem như thành công nhất Việt Nam 2007 tiếp tục giữ được phong độ của mình trong năm 2008, ngoài ra phiên bản mới của game online lừng danh MU đã góp được phần nào trong nỗ lực đây mạnh MU như những ngày đầu có mặt tại Việt Nam. FPT On-

line có thể tự hào cùng với tập đoàn FPT công bố con số doanh thu 1 tỷ US trong năm 2008. Chưa có nhiều thông tin cho thấy dự tính FPT Online sẽ phát hành 1 game mới trong đầu năm 2009, có lẽ lúc này đối với họ Thiên Long Bát Bộ vẫn sẽ là chủ lực và sẽ được chăm sóc dài dài.

Asiasoft một trong những thương hiệu game online lớn nhất đông Nam Á (nếu tính về mặt quốc tế), nhưng đối với thị trường game Việt Nam trong năm 2008 thì Asiasoft có thể nói vừa gây nhiều thất vọng nhưng cũng có thể nói đem đến nhiều hy vọng cho cộng đồng game thủ, khi họ lần lượt khai tử các game Gunbound, Ghost Online, Hiệp Khách Giang Hồ và họ làm cộng đồng game thủ chú ý khi hồi sinh một trong những tựa game online từng thành công nhất tại châu á là Ranagok (VinaGame khai tử vào giữa năm 2008). Dù chưa thể khẳng định tên tuổi của mình là số 1 tại thị trường Việt Nam nhưng những gì mà nhà phát hành lâu đời nhất Việt Nam này đang làm vẫn khẳng định vị trí của họ khá vững vàng trong tứ Trụ của làng game Việt Nam.

Bên cạnh "Tứ Trụ" của làng game Việt Nam thì vẫn còn có những nhà phát hành trẻ khác tại thị trường Việt Nam như SaigonTel, VDC-Net2E, QuangMinhDEC, CyberWorld. Tuy chưa thực sự thành công như "tứ trụ" nhưng những thành tựu mà họ đạt được trong năm 2008 qua cũng không phải là nhỏ.

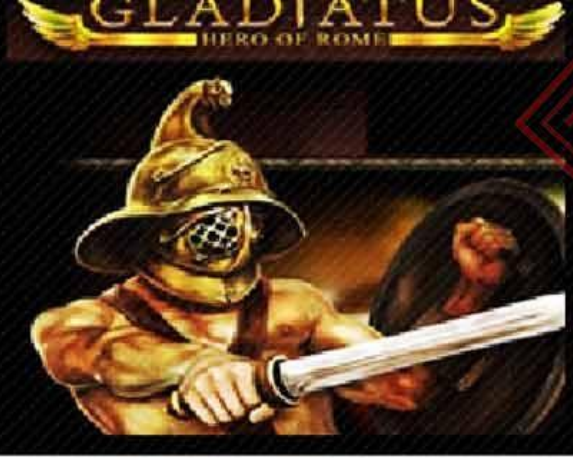
Có một nhà phát hành nữa cũng gây chú ý khá nhiều trong năm 2008 đó là SaigonTel, một nhà phát hành trẻ của làng game online Việt Nam. Ra mắt với game thủ bằng một MMORPG mang đậm phong cách Châu Âu là Shaiya trong năm 2007 đã được đông đảo các game thủ

Việt Nam đón nhận và tham gia vào game. Đến năm 2008 vừa qua, nhắm tới lứa tuổi teen của Việt Nam, SGT tiếp tục tung ra một sản phẩm 2D kiếm hiệp vô cùng dễ thương và teen là "Chiến Quốc". Tuy chưa tạo được sự kiện gì nổi bật trong cuộc chiến giữa các nhà phát hành game nhưng dấu ấn của SaiGonTel để lại trong lòng nhiều fan hâm mộ như nhà phát hành "hiền nhất" có dịch vụ khá chu đáo và ít bị tai tiếng nhất. Sang năm 2009 có lẽ sẽ là năm mà họ gặt hái thành công khi đang nắm trong tay một sản phẩm Zero.online mà thương hiệu đi cùng một bộ phim rất nổi tiếng Tranformer (Đại Chiến RoBot) .

Đầu năm 2009 chứng kiến sự bùng nổ của game võ hiệp tại thị trường game Việt Nam .

Dù cái bóng của khủng hoảng kinh tế đang đè nặng lên nhiều ngành nghề trong xã hội , nhưng sự phát triển của ngành game ở Việt Nam vẫn là đều có thể thấy được có thể sẽ chậm lại 1 ít .

Có thể nói một câu, đầu năm 2009 thị trường game online VN tiếp tục quay trở lại cuốc đấu kiếm giữa các "anh hùng mới nổi" và các "đại hiệp kinh nghiệm". Mở đầu bằng việc thương hiệu VTC thật sự gây chú ý trên thị trường với hai công ty khác nhau nhưng cùng có gốc VTC là : VTC Game ra mắt game Webgame Linh Vương gây khá nhiều chú ý khi hợp tác cùng cô diễn viên rất nổi tiếng và cũng nhiều tai tiếng Hoàng Thùy Linh làm đại diện và VTCz.one tuyên bố ra mắt game Online Tru Tiên được xem như game nóng nhất trên thị trường game Việt Nam trong đầu Năm 2009. Ngoài ra VTC Game còn tuyên bố đang phát triển một dự án game thuần Việt khác có thể là đối thủ với Thuận Thiên Kiếm của Vinagame. Với thế mạnh về truyền thông và sự



thành công của nhiều game trước đó , có thể nói Quý I năm 2009 là thời điểm của VTC và có thể năm 2009 thị trường game tại Việt Nam sẽ được chứng kiến cuộc chiến tranh giành ngôi đầu bản giữa VTC và VinaGame .

Vẫn tiếp tục duy trì thành công chỗ đứng của thương hiệu Võ Lâm Truyền Kỳ và mới đây là công bố cho ra mắt game Tân Võ Lâm Truyền Kỳ , VinaGame có thể khẳng định mình vẫn còn nhiều vị thế trong thế giới võ hiệp khi các game chủ lực của công ty này trong đầu năm sau vẫn mang phong cách kiếm hiệp: VLTK, Tân VLTK, Chinh Đồ, Thuận Thiên Kiếm. Ngoài VinaGame và VTC đều đem về Việt Nam các game Kiếm Hiệp thì các thương hiệu cũ đã khẳng định mình được trong năm 2008 vẫn là những tượng đài khó vượt qua cho những game mới như : Thiên Long Bát Bộ (FPT Online), Thục Sơn (Net Game Asia), Chinh Đồ, VLTK (VinaGame) .....

Không riêng gì game Kiếm Hiệp các thể loại game mới như Webgame cũng bắt đầu có chỗ đứng trong lòng game thủ Việt Nam như sự ra mắt khá thành công của Đế Quốc Quật Khởi và SaiGonTel đang chuẩn bị ra mắt Zero Online hay còn gọi là Đại Chiến Robot với những đoạn demo khá đẹp mắt trên web chính thức của game đây sẽ là game khá thách thức trong quý 1 - 2009

Với sự cạnh tranh khóc liệt từ các công ty game cho thấy nhiều hy vọng vào thị trường là có cơ sở , mong rằng năm 2009 sẽ là năm bùng nổ thật sự của ngành game ngày càng nâng cao vị thế của một trong những ngành công nghiệp trẻ tuổi nhất tại quốc gia có khá nhiều tiềm năng như Việt Nam

ChauCuong

ATLANTICA
ONLINE

WILL WRIGHT

Nhà sáng tạo thiên tài

Nếu như Nhật Bản có Shigeru Miyamoto thì với game phương Tây, họ cũng có thiên tài Will Wright. Được biết đến với những thành công từ Sims City, The Sims hoặc mới nhất đây là Spore. Có thể nói, với Will Wright, ngọn lửa của sự sáng tạo trong ông không lúc nào ngơi nghỉ.

Tốt nghiệp trường trung học Episcopal khi 16 tuổi, chàng trai sinh ngày 20/01/1960 tại Atlanta này đã sớm có niềm đam mê với công nghệ, đặc biệt là máy tính. Theo học tại Lousiana Tech, nhưng con đường đại học của Will chỉ diễn ra...2 năm. Sau đó, ông chuyển về New School tại Mahattan. Nhưng cũng chỉ được 1 năm, Will trở lại thành phố quê hương mình sau năm năm mà chẳng có được một tấm bằng đại học nào cả. Game đầu tay của Will Wright : "Raid on Bungeling Bay" cũng không nhận được sự quan tâm nhiều.

Bước ngoặt lớn thật sự trong cuộc đời Will Wright chính là vào năm 1986, ông gặp gỡ Jeff Braun và 2 người đã thành lập Maxis một năm sau đó. Cùng với sự khai sinh ra Maxis, SimsCity (1989) đã ra đời và ngay lập tức tạo nên một cú hit lớn trong làng game. Tiếp sau sự thành công của SimsCity, lần lượt SimsEarth và SimsAnt ra đời. Những năm tiếp theo, Maxis dần dần trở nên lớn mạnh và được EA mua lại vào năm 1997. Lúc này, trong đầu Will Wright đã bắt đầu có những ý tưởng đầu tiên về The Sims.

Được EA phát hành năm 2000, The Sims lập tức vượt mặt Myst để trở thành tựa game bán chạy nhất trong lịch sử. Cộng với rất nhiều phiên bản mở rộng, The Sims quả thật đã tạo nên thành công ít

game nào sánh được. Tuy nhiên, phiên bản online của The Sims lại không thu hút nhiều game thủ bằng người anh của nó. Thành công nối tiếp thành công, vào năm 2001, Will Wright nhận được giải thưởng "Thành tựu suốt đời" của Game Developers Choice Awards, một năm sau đó, ông được AIAS lưu danh vào nhà danh dự. Có thể nói, Will Wright là một trong số ít nhà thiết kế game có vinh dự trên (bên cạnh John Carmack, Hironobu Sakaguchi, Peter Molyneux...)

Về sau này, lần lượt những The Sims 2 hay mới đây nhất là Spore đều thành công vang dội. Will Wright xứng đáng được lưu danh như một trong những nhà thiết kế game đạt nhiều thành công nhất. Ngọn lửa sáng tạo trong Will Wright có vẻ như vẫn chưa hề tắt. Trong tương lai, hy vọng, người chơi sẽ đón nhận thêm những siêu phẩm được ra đời dưới sự nhào nặn của "kiến trúc sư" Will Wright.

---T.Okazaki---

SATORU IWATA

Trong mấy năm gần đây cái tên Nintendo đã trở nên quá đỗi quen thuộc với Gamer Việt Nam nới chung và Gamer thế giới nói riêng qua các tựa game bom tấn cũng như các dòng máy Wii và DS không ngừng phát triển . Thành công của Nintendo không những được đánh dấu bằng những lần phá kỉ lục về doanh thu (Năm 2008 vừa qua tổng lợi nhuận của Nintendo ước chừng khoảng 770 triệu $ qua 18 tựa game cũng nhu tiền bán máy) mà còn ở thời kì thịnh trào khi mở tới 2 chi nhánh ở Bắc Mĩ và Châu âu ; 3 studio trực thuộc phòng thiết ý tưởng của trụ sở chính đóng tại Nhật .... Thành công nối tiếp thành công khi trong những ngày đầu năm mới này , theo kênh siliconera cho biết hệ máy WIi đã được bầu chọn là hệ máy của năm và DS trở thành hệ máy ăn khác nhất từ trước đến giờ vượt qua doanh số của PS2 vốn là con át chủ bài Sony . Nhiều người tôn vinh Nintendo song ít ai biết được rằng người đứng đằng sau , vị thuyền trưởng của con tàu to lớn này lại còn rất trẻ ,mới chỉ bước xang tuổi 50 , ngài Satoru Iwata . Trong số báo lần này, chúng ta sẽ tìm hiểu về tiểu sử của vị giám đốc tài ba này.

Tuổi trẻ hoài bão lớn lao

Sinh ngày 6 tháng 12 năm 1959 tại quận Sapporo thành phố Hokkaido Nhật bản . Trong 1 gia đình nhân viên công chức bình thường , Satoru sớm nhận được sự hướng nghiệp ngay từ bé của ba mẹ, đó là vào được đại học Nông nghiệp tây Tokyo . Nhưng đúng là bố mẹ sinh con ra trời sinh tính ,cậu bé Iwata lại bộc lộ thiến khiếu ở lĩnh vực khác , đó là phần mềm máy tính khi mà ngay khi mới chỉ 16 tuổi ,ông đã có thể tự chế tạo nhưng game đơn giản đầu tiên trên máy tính cho bạn bè bè cho sở thích cá nhân :

" Tôi có thể ngồi hàng giờ liền trong phòng chỉ để chơi những game mình sáng tạo ra ,đó là niềm đam mê sở thích cá nhân cũng là nguồn giải trí chủ yếu sau mỗi giờ lên lớp "...

Vậy là mặc dù vấp phải sự phản đối kịch kiệt của ba mẹ, Chàng trai Satoru vẫn quyết định đi theo con đường mình tự vạch ra và khi chàng bước vào tuổi 18 , chàng đã là sinh viên của đại học Công nghệ Tokyo khoa máy tính điện tử . đó thật sự là 1 bước đi qua trọng trong cuộc đời mà có 1 lần ông trả lời phỏng vấn với 1 tờ báo game nước ngoài ông đã nói rằng :

- " 6 tháng ,đó là khoảng thời gian cha con tôi chiến tranh lạnh và không nói chuyện với nhau sau khi tôi nhận được tấm bằng trúng tuyển, họ nghĩ tôi phải kế nghiệp gia đình. Mặc dù tôi rất thương bố song đây là con đường tôi đã chọn và tôi không hề hối tiếc vì quyết định của mình "

Trong khoảng thời gian vừa học đại học , ông còn làm việc bán thời gian cho HAL Laboratory, Inc_ 1 " công ty con " của Nintedo . Tại đây ông đã khám ra bản thân mình và ngay sau khi nhận được tấm bằng loại giỏi của trường đại học , ông đã nộp ngay đơn xin việc vào đây _ lúc này ông 21 tuổi . 2 năm sau , từ 1 nhân viên quèn ông đã leo nhanh dần lên chức trưởng phòng phụ trách phần mềm và thiết kế của Studio và cho ra đời các tựa game nổi tiếng, đặc biệt là Legend of Zelda và Kirby. Vâng và cũng chính sự thành công của Kirby đã đưa ông vào làm giám đốc của Hal và năm 1993 , nơi mà không ai nghĩ rằng ngày này lại có thể đến sớm đến như vậy .Tuy vậy thời gian ông ở HAL cũng chỉ có 7 năm bởi Studio này liên tục gặp thất bại trong những bước tiến của mình sau đó và vào năm 2000 , HAL đã chính thức biến mất ,sát nhập vào Nintendo và ông được chuyển vào làm trưởng phòng phụ trách phòng thiết kế ý tưởng của Nintendo.

Tài năng tỏa sáng

Vậy là sau 7 năm làm việc ở HAl, với những thành công và những ý tưởng đầy sáng tạo về game , Satoru đã được ngài chủ tịch Yamauchi

TapChiTinHocVN.com

-Tông giám đốc Nintendo lúc bấy giờ cất nhắc lên vị trí trưởng phòng ý tưởng của Nintendo . Sau 20 năm ông lại quay trở lại với mái nhà xưa nhưng lúc này ở 1 vị thế mới , 1 tầm cao mới _ nơi mà ông có nhưng đồng nghiệp vui vẻ và đầy nhiệt huyết như Shingeru Miyamoto . Tại đây , trong 4 năm ngắn ngủi ông đã cho ra đời các phiên bản tiếp theo của loạt game Kirby và The legend of Zelda , Advance War , Pokemon .v.v rinh về nhưng giải thưởng do các tạp chí cũng như các web game nổi tiếng trao tặng như game ăn khách nhất năm 2003 cho phiên bản TLOZ : TLP , game được mến mộ nhất cho Pokemon Emerald v.v. và mang về cho Nintendo 416 triệu $. Chính những game này cũng như các phần mềm hỗ trợ cho các hệ máy hiện thời của Nintendo lúc bấy giờ cộng thêm các ý tưởng cho sự phát triển của Nin trong 10 năm tới đã đưa ông vào bàn cân của vị chủ tịch Yamauchi khi ông định tìm người thay thế mình :

-" Tôi đã già rồi ,phải để cho lớp trẻ kế bước , với tôi lúc này nhiệt huyết đã không còn như xưa "

Vào 1 ngày đầu tháng 5 năm 2004 , người ta thấy Satoru chạy vội vã lên phòng tổng giám đốc và cùng đi với ông còn có cả ban quản trị của Nintedo . Nhiều người đoán già đoán non rằng hôm nay họ sẽ có 1 vị chủ tịch mới. Và đúng y như vậy, sau 2 tiếng , Satoru đã trở tổng giám đốc đời thứ 4 của Nintendo _ Công ty chuyên về phát triển game và các phần mềm có khoảng 10000 nhân viên trên khắp thế giới.

- "Tôi chọn Satoru chứ không phải là ai khác bởi anh ta có 1 cái nhìn đúng đắn cho con đường Nintendo phải đi tiếp và sự hiểu biết của anh ta về các phần mềm game ".

Và từ đó đến bây giờ

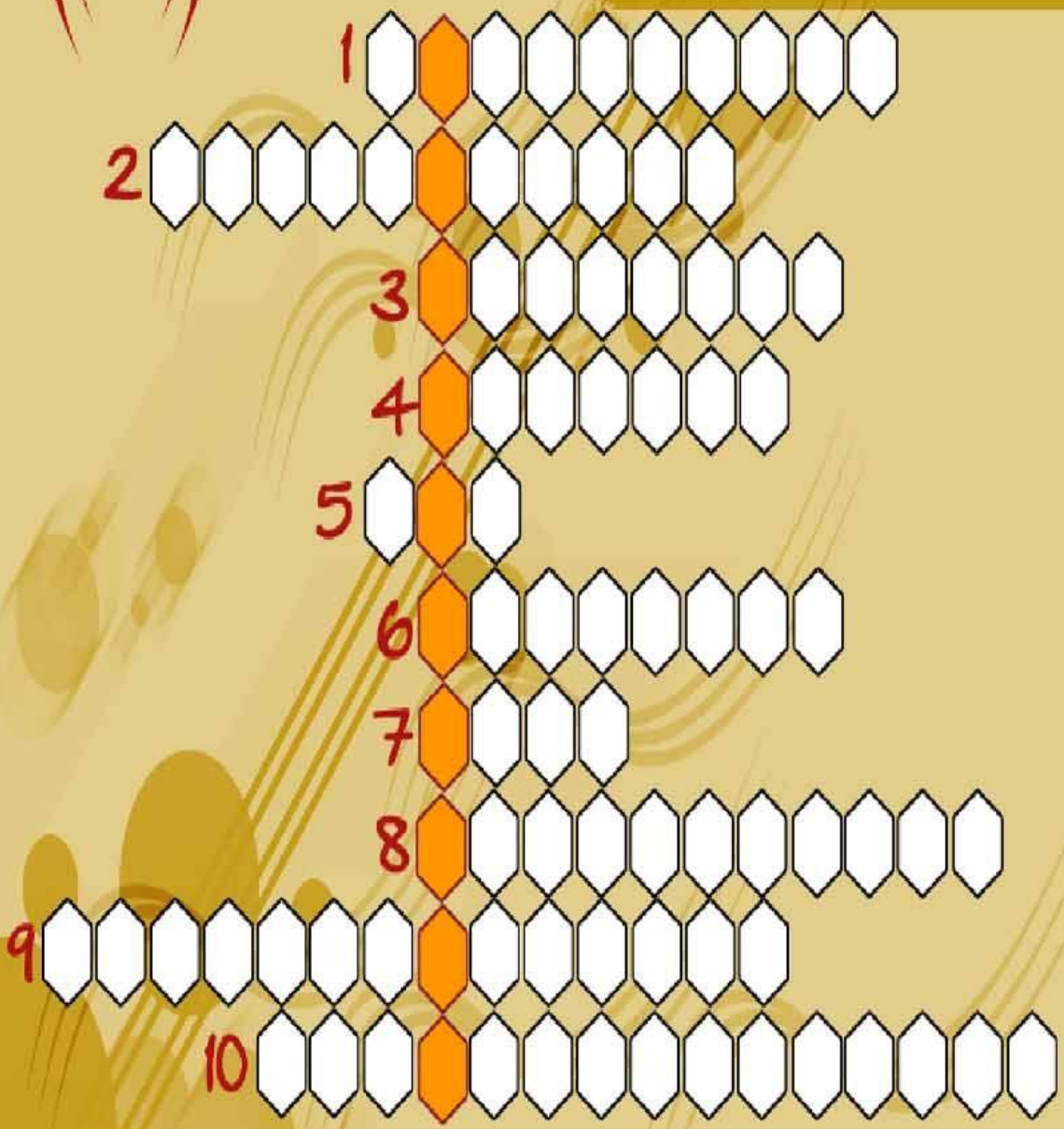
Đã 5 năm từ ngày nhâm chức , Satoru đã làm gì cho Nintendo : doanh thu hàng năm ước đoạt 1 tỉ $, hằng nghìn game được phát triển , nhiều hệ máy mới ra đời., chiếm 43% thị phần ở Nhật Bản, tên tuổi được cả thế giới biết đến . nhiều studio + chi nhánh được mở ra . Nhớ lại thời điểm ban đầu , ông đã gặp phải nhưng chỉ trích là chậm tiến , là bảo thủ , là không đi chậm thời đại khi không chú trọng phát triển các game Online + các game ở những hệ máy lớn giống Sony vốn đang thịnh hành lúc đo. Nhưng không ,ông lại đi theo con đường riêng của mình ,đó là phải : Đơn giản- dễ chơi - Tiện lợi và hệ máy GBA và DS ra đời sau đó. Khi mới cho ra chiếc Gameboy đầu tiên , không ai ngờ nó đã bán hết veo 2 triệu chiếc trong 2 tháng ra mắt , và các game sản xuất cho hệ máy này lại phổ biến rộng rãi đến như vậy , nó phát triển đến mức các nhân viên phòng thiết kế đã phải thốt lên :

"chính chúng tôi cũng không ngờ đến điều này ....."

Và rồi NDs lại kế bước đàn anh của nó khi hiện nay là hệ máy bán chạy và ưa chuộng nhất trên thế giới lại 1 lần nữa chứng tỏ bước đi của ông là đúng đắn . Nếu PSP là 1 Portable của thế giới thì DS lại chỉ là những game có đồ họa khá thôi. Cùng với việc phát triển game ,ông còn chú trọng mở rộng thị phần của Nintendo ra thế giới cũng như bắt tay với đối thủ của mình Sony trong những dự án lớn

Vậy là thời gian của chúng ta đã hết rồi, hi vọng Nintendo sẽ ngày 1 phát triển theo những ý kiến đúng đắn của vị chủ tịch tài ba này nhé.

---Pink Diamond---

gmag CROSSWORD

1. Studio mà Hironobu Sakaguchi đã lập nên sau khi rời khỏi Square – Enix
2. Siege là tên nhân vật nam chính trong game?
3. Một tựa game hành động của Capcom, nhân vật chính là 1 samurai
4. Tên gọi của chiêu thức khiến đối phương bị hút vào 1 vòng lốc xoáy lơ lửng trên không trong Warcraft III – Dday Judgement 19.9b
5. Một hệ thống thường thấy trong các game MMORPG hiện nay
6. Nak Machine là 1 cỗ xe trong game này
7. "Ngọn tháp vĩnh hằng" là tựa đề của game...
8. Nhân vật chính của Halo
9. Dragon, Serpent, Wolf và Lotus là 4 thế lực của game....
10. Studio đã thực hiện Assassin's Creed